

№ 4 (47)' 2001
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА
Шторм
На крыльях футуризма
Severance: Blade of Darkness
Коррида с монстрами
Clive Barker`s Undying
Уведите детей от ваших красных экранов
Silent Hunter II
Когда усталый бета-тестер...
NASCAR Racing 4
Джонсоны будут довольны
GeForce 3
Разбор по косточкам
ONLY FOREVER PC
4 605238 000325

Всем привет!



Любите ли вы праздники? И какие же из них числятся среди ваших фаворитов? Думаю, что не ошибусь с утверждением, что день подтрунивания надо всем на свете прочно обосновался в первой тройке. Кстати, вы любите разыгрывать сами или предпочитаете, чтобы разыгрывали вас? Если второй момент вам ближе, то вы купили "правильный" выпуск журнала... Правда, в процессе подготовки разного рода "юморных" материалов накопилась такая гора, что добрый "пригорок" пришлось перенести на следующий номер.

Впрочем, вполне серьезных статей тоже хватает, посвященных как уже вышедшим игрушкам, так и будущим шедеврам. Из российских релизов на редакцию произвел прекрасное впечатление "Шторм" от Буки, который по этому поводу удостоился чести попасть на нашу обложку.

С этого номера начинается наше сотрудничество с одним из лучших "железячных" сайтов Рунета - iXBT (www.ixbt.com) - мы представляем вам подробнейший анализ свойств GeForce3.

Навигатор продолжает делиться практическими навыками, в номер вошли: продолжение статьи по созданию уровней в Q3 Arena, пособие по редактированию FIFA 2001 и доза советов заядлым сетевым старкрафтоманам. С правилами игры в настольный BattleTech вы сможете ознакомиться в очередной статье Андрея Алаева.

Не скажу, что из-за многочисленных просьб, хотя их было действительно много, мы возобновляем печать обзоров слегка и совсем подзабытых игрушек. В обзоры ForgottenWare этого номера попали: The Clue и Ugh!

Все смотрели новейшие "Звездные Войны"? Помните тамошних Battle Droid'ов - самых многочисленных роботов, которых косяками сгружают с космических кораблей, выстраивая из них целые батальоны? Связанная с этими роботами история развивалась на наших глазах в течение двух последних лет. Дело в том, что во время просмотра рекламного ролика фильма Роман Кочнев (автор нескольких напечатанных в Нави рассказов, кучи гайдов и множества артворков) был ошарашен очевидным сходством Battle Droid'a с тем роботом, изображение которого он передал в Lucas Arts еще в 1993 году. И тогда Роман решил подать на Lucas Arts в суд... Что из этого вышло - читайте в Z-Zone. Заранее предупреждаю, что эта история подлинная, ни к каким розыгрышам отношения не имеющая.

Да, нашел я тут Сотнику дополнительное занятие. Начиная с этого номера, он будет шастать по всевозможным онлайновым вселенным, и делиться своими впечатлениями в новом сериале Sotnik's Odyssey. Первое путешествие состоялось в ролевушку Kingdom of Drakkar. В настоящее время Sotnik уже "засветился" в Elite-подобной Diaspora, рассказ и небольшой гайд по ней будет готов к следующему выпуску Нави.

Напоследок хотел всем напомнить, что скоро мы сделаем наш юбилейный полусотенный номер. Если у кого-нибудь возникнут по этому поводу здравые идеи - поделитесь с нами, ладно?

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Наполнение компакт-диска
Юрий Пашолок

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
ДмитрийАроненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ: "Делай вывод",
(095) 790-0883,
(095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в
ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7, 123995
З. 1398
Тираж 32.000 экз.

Цена договорная.

СОДЕРЖАНИЕ

Подписка!!!
Стр. 25















Список игр в номере:



ПРИЗНАНА ЛУЧШЕЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЙ ИГРОЙ НА ВЫСТАВКЕ Е3'2000
ТУПЫЕ ПРИШЕЛЬЦЫ
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЗВУК
ПОЛНЫЙ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК
Великолепная пятерка «тупых пришельцев» вовсе не так уж тупа. Просто мир, в который они попали, абсурден и смешон, в нем все поставлено с ног на голову. Поэтому и игроку, вместо того, чтобы традиционно спасать от пришельцев Землю, придется спасать самих пришельцев от цепких объятий и острого скальпеля главного злодея, знатного уфолога доктора Сахаринера, ведь эти забавные инопланетные уродцы, потерпев аварию в космосе, сами летят к нему в руки на тарелочке с голубой каемочкой!
Чтобы выйти победителем, надо погрузиться в смесь великолепной графики и анимаций, отведать коктейль пародий на фильмы и приключенческие игры, примерить шкурку пришельца, выслушать остроумные диалоги характерных персонажей, решить кучу сумасшедших загадок и вляпаться в массу уморительных ситуаций и при всем этом, все-таки, не лопнуть от смеха.
НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ ДЕТЯМ ДО 16 ЛЕТ
ИГРОТЕКА
Фирма "1С"
Ubi Soft
Nival Interactive
www.stupid-invaders.com
www.ubisoft.com
www.nival.com
Stupid Invaders © 2000 XILAM. All rights reserved. Тупые Пришельцы © 2000 XILAM, © 2000 Nival Interactive, © 2000 АОЗТ «1С». Все права защищены.

Розыгрыши в компьютерных играх

...До него начало доходить, в чем дело, когда, въехав на вершину холма, мы увидели группу пигмеев размером с обезьянку, азартно целующих идола в виде лошадиной задницы. Каждый пигмей являл собой миниатюрную копию Одноглазого.

Маленький колдун метнул в Гоблина убийственный взгляд. Тот невинно пожал плечами – мол, я здесь при чем?

Г. Кук. Черный отряд.



Дж. О. Бондер

Товарищи дорогие! Никак нельзя поощрять шутки и приколы. Сурьез нужен. Я понимаю: туда-сюда, веселье-юмор-розыгрыши, но как же тренировки, соревнования, прокачка умений, выработка тактик-стратегий, набор экспы? Вы это кончайте. Подумаешь, апрель месяц! А играть кто за вас будет, дядька Джобс что ли? Или вы думаете, смех продлевает жизнь? Глупости – броня хорошая жизнь продлевает! И многолетний опыт. И слаженные командные действия. Так что не отвлекайтесь на всякую ерунду развлекательную, а быстренько к компу бегите. Лучшие годы жизни надо тратить правильно, то есть надо просиживать их за благословленными экшен-играми. А вот когда станете старенькими и слепенькими, тогда, пожалуйста, шутите на здоровье. Если сможете.

Что же касается розыгрышей в играх, то первое, что почему-то вспомнилось, – The Settlers III. Незабвенный поросячий синдром, когда вместо металлических слитков бодро выплавлялись маленькие розовые свинки. Весело и гуманно по отношению к сеттлерам. Нечего им всякое оружие нехорошее делать – пусть мясо жуют и размножаются.

Создатели квестов, случается, тоже выдумывают разные издевательские штучки. Взять хотя бы “Регистрацию” в “Монти Пайтон и поиски святого Грааля”... Игра – истинный шедевр: розыгрыш на розыгрыше, подколка на подколке. Или вот не такой радикальный пример – Full Throttle. Помню, как “повелся” там, как был уверен, что главный герой погиб в последней сцене... Финал, траурная процессия, камера медленно движется вдоль скорбных лиц... Кто играл - знает, что было дальше. Впрочем, это не совсем розыгрыш, скорее просто талантливый сюжетный ход.

А вот в экшенах, хоть и считается он веселым жанром, с подколками не густо. Понятно, что, когда заходишь за угол, а там – граната, это тоже вроде как розыгрыш... Но вообще-то дурачить и водить игрока за нос не принято. Дескать, народ суровый, при оружии – не поймет... А напрасно. Разве что в мультиплеерных схватках люди иногда, когда пообвыкнутся, начинают друг другу голову морочить, разные забавные трюки выдумывать. Но в целом – все до чрезвычайности серьезно. Мне вообще кажется, что слишком уж много сейчас серьезных игр развелось. “Глубоких” и замороченных по форме, но глупых и примитивных по содержанию. Серьезность и глупость – сочетание этих двух качеств рождает непередаваемо гремучую смесь.

P.S. Лучшее средство розыгрыша от action-раздела – холодьюк. Кто-нибудь еще помнит, что это такое?

Владимир ВЕСЕЛОВ

Как редактор самого сурьезного раздела, я целиком и полностью согласен с предыдущим оратором. Не место приколам и розыгрышам в солидных компьютерных играх. В стратегиях то есть, RPG, симуляторах. Да и в экшене тоже не место. Люди ведь зачем играют? Для отдыха, думаете? А вот и нет, для самовыражения.

Скажем, кого-то призывная комиссия забраковала по причине полной дистрофии и отсутствия обеих ног, а он себя в душе чувствует крутым спецназовцем – вот тебе, пожалуйста, куча всяких игр, где ты этим спецназовцем побыть сможешь. Или нет у человека никаких возможностей серьезным бизнесом заняться (родители не позаботились его стартовым капиталом снабдить) – к его услугам масса симуляторов бизнеса, в которых полная возможность есть всех этих биллов гейтсов на грелки порвать. Ну и так далее.

А как же быть тем, кто в жизни преуспел и самовыражаться в играх ему не нужно? Во! Как раз для них я бы предложил специальный жанр выделить, юмористический. Туда сходу можно отнести большинство отечественных квестов, всех этих “Ржевских”, “Штырлицев” и прочих. Для утомленных российских бизнесменов как раз то, что доктор прописал, – думать не нужно, шутки достаточно плоские, приколы доходчивые.

Вообще, творения некоторых отечественных компаний я бы все в этот новый жанр поместил. Пальцем указывать не будем, но посмотрим на игру под названием “Источник жизни” (она же Spring of Life). В третьем номере за прошлый год Сергеич ее пять раз на бис в асфальт закатывал под восторженные вопли собравшихся. И правильно закатывал, только ведь игра-то тем и хороша, что по ней весьма легко асфальтоукладчиком пройтись. Непонятно? Объясняю.

Некоторые наши читатели просят помещать побольше статей об отстойных играх. Дескать, о такой игре авторы обязательно с юмором пишут, издеваются по полной программе, так что читать такие статьи весело. Действительно, если игра хороша, нужно показать, чем она

хороша, разжевать все и в рот положить. Тут уж не до юмора и красот стиля. А вот если "Давить!" – как любит выражаться коллега Ревенант, то тут ничего доказывать и показывать не нужно, знай себе издевайся над разработчиками. Но ведь для того, чтобы мы могли над отстойными играми изгаляться, нужно, чтобы кто-то эти игры делал. Вот упомянутая мной фирма (на которую пальцем мы указывать не стали) этим и занимается. За что ей наше огромное спасибо.

Так что вношу предложение, вместо раздела "Юмор" (с которым что-то у нас не ладится) завести раздел "Шутки юмора" и в нем соответствующие игры обзирать.

Андрей Алаев

Юмор, уважаемые господа, штука серьезная (главное – не повторить сакраментальную фразу, что сатира не может быть смешной), и говорить о нем надо серьезно. И если серьезно, то я целиком и полностью ЗА юмор в компьютерных играх, но с одним-единственным условием: все шутки должны быть от души, ненапряжными.

Ведь дело именно в искренности приколов и розыгрышей! Да, допустим, что делается некая серьезная игра, RPG, стратегия или атмосферный экшен, тем паче – симулятор стратегического бомбардировщика. В большинстве случаев просто их стилистическая (не жанровая!) направленность ставит крест на применении юмора в больших количествах. Но, тем не менее, если вдохновение осеняет разработчиков и они вплетают родившуюся экспромтом штуку в ткань игры, – она смотрится там удачно. Скажем, не всерьез же воспринимать даже в такой стр-р-р-рашной игре, как System Shock 2, алкогольные напитки, снижающие запас психокинетической энергии и поднимающие хитпойнты! И выглядит забавно, и атмосфера игры не нарушается.

Есть, конечно, особый подвид игр, которые ради приколов только и делаются. Например, масса немецких менеджеров, которые, впрочем, под маской сплошных хиханек и хаханек скрывают серьезную экономическую модель.

Контрпример – адвентуры от Sierra и LucasArts, вернее, значительная их часть. Тут, увы, часто бывает так, что авторы слишком увлекаются следованием выбранному стилю, что забывают о другой важной вещи: игра не может состоять только из шуток. Почему, думаете, пользовались заслуженным успехом те же ранние сиерровские и лукасовские проекты? Да просто потому, что, помимо юмора (иногда хорошего, иногда не очень, иногда интеллигентного, а иногда и слишком американского), они были крайне интересны как адвентуры: они были логичны (гм... или алогичны, но *принципиально* алогичны!), сложны и обладали интересным сюжетом.

Пытающиеся идти по стопам великих, русские квестоделы совершенно выпускают из виду тот факт, что, кроме приколов, нужна еще и игра. Это не фильм Монти Пайтона, это интерактивное приключение! Впрочем, что касается искренности юмора, то тут у них тоже проблемы, хотя с ней, с искренностью, не очень в порядке и у грандов жанра, ибо, когда в игру нужно напихать совершенно необъятное количество шуточек, прикольчиков и подколочек, ни у кого не хватит естественности, то есть такие люди были и есть, но в игровых компаниях не работают ни Джером, ни Ильф с Петровым, ни Твен.

В общем, подводя черту, скажем: даешь юмор, особенно учитывая наступающий первоапрель. Но юмор искренний, качественный и при этом не подменяющий сам игровой процесс.

Константин Подстрешный

Не спрашивай себя, любишь ли ты розыгрыши в играх, спроси, любят ли розыгрыши в играх тебя. В любой конторе работают живые люди. Если у человека с юмором туго, то и игра, вышедшая из-под его пера (кисточки, клавиатуры и т. д.), будет наполнена тупыми, несмешными шутками, а если люди нормальные, то и мы не раз искренне улыбнемся, проходя даже самую серьезную игру. Например, уже упомянутые выше стальные поросята от Blue Byte. Всю историю с хрюшками можно считать одним сплошным приколом. И сами разработчики от своих хрюшек, выползающих из кузницы, тащились по полной программе. Превратили серьезную программную ошибку в фарс. Помните, что было написано в официальном FAQ об этом глюке: "Мы считаем, что зто действие вируса Cih95, срочно проверьте ваш компьютер антивирусом!". С приближением релиза Settlers IV старая история приобрела новый

вкус в прямом смысле слова. Недавно в редакцию пришла очередная посылка от наших немецких друзей, и среди всевозможных постеров, брошюрок и пресс-релизов был пакет вермишели Settlers IV. И каждая вермишелинка была в виде маленького поросенка. К сожалению, мы не можем пока сообщить, каковы на вкус кулинарные "Поселенцы", потому как еще не успели их сварить. Вот такая веселая шутка, которая, к сожалению, стала последней шуткой немцев. Компания продолжает делать игры, но всеми контактами, в том числе с прессой, заправляет теперь купившая ее Ubi Soft. А французы - дядьки серьезные: шутить не любят.



Гораздо дальше пошли отечественные разработчики, в частности, компания Руссобит. Чтобы улыбнуться, даже не надо играть в их игры или быть голодным игровым журналистом, достаточно взять в руки коробку с игрой и прочитать, что написано на обратной стороне. Вот несколько рекламных предложений прямо с джевела игры "Заброшенная Земля".

"Отряд героев (Берссеркер, Рыцарь, Лучник и Женщина-Воин), которые поклялись найти реликвии, должен пройти через Заброшенные Земли: Мир Железа, Мир Лесов, Мир Тьмы и Ледяной храм, чтобы объединить Заброшенные земли!". Здесь пока ничего страшного, неплохо было бы конечно добавить, что Берссеркер тоже женщина, так для вселенской справедливости, но пока все в порядке. "Способность слияния героев," - ну как же без этого, в команде-то две женщины; но, безусловно, хит сезона следующая фраза: "5 эксклюзивных магических свойств поражают друг друга". Я долго пытался представить себе, как это выглядит, и, признаться, не смог. Кстати, хороший коммерческий ход: прочитает на коробке такое рядовой геймер, сразу же игру купит и побежит смотреть, как же могут "5 магических свойств поражать друг друга" или хотя бы на "способность слияния героев".

Леонтий Тютелев

А вот у меня туго с примерами. Игры моего раздела заставляют весело смеяться, только если выполнены крайне препротивно. Юмор симуляторщиками практически не практикуется, а если и есть, то понять его сложно.

Впрочем, иногда забавляют несуразности, возникшие по вине программистов. Например, проект NFS Porsche Unleashed. Уважаемая игра, не правда ли? И ни к чему не придерешься. Так вот. На одной из трасс мы проезжаем небольшую американскую деревеньку. Как мы знаем, товарищи из Electronic Arts всегда готовы сделать задники максимально интерактивными. Иногда такое сверхстарание до добра не доводит. В общем, еду я (созданное игрой настроение весело и безоблачно, виды красивы, а скорость велика) и радуюсь жизни. И вдруг... Замечаю, что на крыльце одного из домов находятся два человека. Да не просто так сидят или стоят, они пытаются быть интерактивными и выполняют какие-то действия. Подъезжаю, останавливаюсь и через тридцать секунд наблюдения за их телодвижениями мне становится не по себе. Это ж зомби из "Резидент Ивл"! В креслекачалке разложились мощи какой-то старушки и флегматично в нем покачиваются. Рядом машет граблями некий лиходей (количество полигонов в модельках мизерно, а детализация...), машет медленно, ритмично, монотонно. И этот леденящий душу скрип деревянных полов... Каков контраст? Из очаровательной гонки вы попадаете в гости к мрачным, застопорившимся зомби. Смешно, однако...

Мой вывод – смотрите на обыденные вещи свежим взглядом, с другой позиции, чаще включайте свое воображение и тогда даже в абсолютно не смешных серьезных проектах вы сможете обнаружить для себя массу презабавных вещей.

Игорь Бойко

Господа, постойте, вы меня удивляете. Вы совершенно забыли про розыгрыши другого рода, которые более изначальны, если так можно выразиться. Вон Хаотический Маг рассказывал мне, что на ультимском форуме была куча сообщений от юзеров, которым пришли по почте заказанные беты Третьего Ультимского Рассвета - в обычных конвертиках и побитые на множество кусочков. Разве это не юмор: вместо одной игрушки игроки получили две - UO: 3rd Dawn + паззл!

На нашем же берегу Атлантики существует еще один вид приколов, возникающих в процессе поспешных локализаций: то один и тот же предмет обзовут несколько раз по-разному, то миссию не удается выполнить из-за того, что вроде всех врагов уже порешил, все квесты вроде выполнил, а она все не заканчивается, хоть ты тресни, хоть себя, хоть монитор!

А хохмы прошедшие мимо отечественного бета-тестинга? Вспомните, как мы всей командой пытались посмотреть на голеньких вторых незнакомок? Но, кроме бычьего затылка водилы, так ничего и не увидели, и это - на почти что всех редакционных компах. Диалог идет, водичка в бассейне плещется, кто-то уже посапывать начинает, а на мониторе - все тот же затылок!

Особо хочется остановиться на соответствии юмора и аудитории, на которую ориентированы игрушки. Когда в ревьюшке по "Корсарам" корректор увидела фразу про игру в "палки/дырки", она пришла в тихий ужас. За ней пришел туда же и я, после чего автор статьи был обозван разными словами (заочно), а ведь я был не прав: выраженьице-то он позаимствовал из игрового диалога с девушкой, медленно шествующей по средневековому городу (интересно, а как оно звучит в забугорных версиях? В японской, например, с учетом национального колорита? Или ее нет и не будет, японской версии? Надо будет уточнить у разработчиков...). И в тех же "Корсарах" встречается множество примеров достаточно тонкого и остроумного общения (вспомните, как в ответ на приглашение поговорить о произведениях Рубенса главный герой отвечает, что, дескать, не читал он его).

Подводя черту: даешь больше юмора! Хорошего. Разного - не надо.



Глаголь добро



Смех – личное дело каждого.
Так заведем же на каждого личное дело
и посмеемся.
Из архива КВН.

Не для какой-нибудь Анюты из пушек делаются салюты. Всему свой срок и назначенье - запомни Джобса это изреченье. И пусть узнают гг. редакторы, что мы статьи могем писать хоть в тракторе. Даже программисты иногда сочиняют бойко – за это им личная благодарность от Бойко. Не Сотником единым жива редакция – вы это знали, вижу по вашей реакции. С бумагой новой, с дизайном понтовым – мы, надо полагать, свернем горы. Сравняемся со "столпами" и "лидерами"; рекламы, картинок побольше – остальное вы уже видели. Для популярности и роста прироста напечатаем фотки авторов в три человеческих роста. Пусть народ глядит и пужается – во-о-он какие люди здесь всем распоряжаются. Для обложки прибережем фотопортрет Выпускающего – ведь сколько поклонниц этого дожидаются! Журналу польза, людЯм отрада – и, заметьте, это еще не вся моя тирада. Мы, заслуженные игроведы, – народ-загадка... Впрочем, прервусь, в компьютере у меня неполадка.

Всегда мечтал писать стихи. Вот иногда получается. Бывает же. Замечено, что весной особенно тянет на рифмоплетство. Приведу еще отрывок из избранного:

Волга, Волга – широкая река,
Широкие просторы омывают берега...

Шедеврально, не правда ли? Я еще и не так могу! Теперь вы, думаю, поймете, почему дядька Джобс обзоров не пишет. Правильно, боится сразить неподготовленного читателя величием своего слога.

Впрочем, оставим лирику, перейдем к насущным вопросам. Главное экшен-событие прошедшего месяца – Blade (Severance: Blade of Darkness). Не зря я в прошлый раз топор точил – пригодился. Выход Blade – вдвойне радостное событие. Во-первых, еще одним отличным, запоминающимся экшеном стало больше. А во-вторых, Blade в своем лице практически реабилитировал осмеиваемые нынче долгострои. Четыре года разработки – и вот, пожалуйста, получилась сказочная игра. Не без недостатков, многое там сделать, так сказать, "не успели"... Тем не менее, на голову выше "Руны" – факт. И в своем поджанре кровавых рукопашных поединков Blade, думаю, надолго останется в непререкаемых лидерах. Вывод – долгострои тоже иногда получаются удачными. Это вселяет надежды. Глядишь, и Max Payne, и Prey, и сами знаете какой еще одиозный проект выплывут на свет божий и окажутся расчудесными красавцами. Вот, кстати, вышла демка Gore, тоже весьма долго вынашиваемого экшен-дитяти. Что сказать... процесс соответствует названию, все очень жестко и кроваво. Относиться к Gore, судя по всему, будут по-разному, но это все-таки не пустышка, любопытный проект. Хотя и с устаревшей графикой.

Коль скоро мы заговорили о последних неоднозначных, но интересных экшенах, нельзя не вспомнить столь бурно и агрессивно рекламировавшуюся Clive Barker's Undying. Игра еще раз продемонстрировала, насколько симпатичные скриншоты могут не отражать настоящего положения вещей и что получается, когда профессионалы в одной области залезают в чужой монастырь. Кстати, я вот что подумал: раз уж известный в узком кругу поклонников ученик Стивена Кинга начал делать игры, то почему я, лучший в мире кошмаровед, в стороне? Вы только дайте мне в руки Анрыловский движок, и я всем покажу, что не боги в горшки отливают! Что-нибудь хорошее испоганить - это мы завсегда, только успевай снаряды подносить.



На этом все, спасибо за внимание. Всем весеннего, солнечного настроения. И игр хороших. Вот, говорят, Serious Sam уже готов...

Весна идет, весне – дорогу
Искренне Ваш
Дж. О. Бондер (Джобс)
jobond@mail.ru

Новости

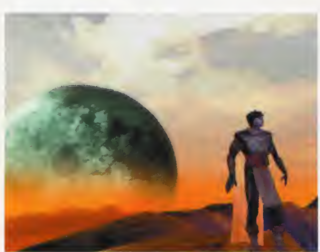
Наших в городе много?

Форумы, железо, человек в футляре



Официальные форумы игр - настоящий кладезь полезной информации. Порой только там можно узнать нечто особенное о давно ожидаемой игре. А ваши агенты - что? Правильно, не дремлют. Вот, например, кое-что о системных требованиях перспективного шутера Red Faction: на компьютере конфигурации Pentium II 300, 128 Mb, Voodoo2 все бегает достаточно шустро и гораздо более плавно, чем недавно вышедшие Giants и No One Live Forever. Что важно, тестировали еще неоптимизированную версию Red Faction, до мая (а именно тогда состоится релиз) все будет существенно разогнано. Там же, на форуме, промелькнула другая интересная деталь: в Red Faction вы сможете забрести в особые области, где полностью отсутствует воздух. Хорошо, если у вас есть защитный скафандр и он герметичен. А если коварный противник вдруг его прострелит да еще и вместе с вами внутри? Тогда, теряя силы, кровь и воздух, придется либо как-то чинить скафандр, либо срочно перебегать туда, где можно свободно вздохнуть.

Харконнены начинают - и?



Такое теперь время - старые сундуки открываются и из них извлекаются пересыпанные нафталином бессмертные идеи. А дальше уж как повезет. Некоторые попадают в руки бездарей, некоторые - к признанным мастерам. Ну что вы, никаких намеков. Лучше послушайте, что задумали нынче в слившихся во временном альянсе Cryo Interactive и WideScreen Games. Дюна. Песчаный мир Арракис. Палящее солнце, Великие Черви, сотрясающие барханы, спайс... Помните ту, первую Дюну - смесь стратегии, квеста, экшена и вообще, похоже, всех жанров, кроме спортивного? Так вот: WideScreen Games делают полностью трехмерный перепев Dune. Вид от третьего лица, на заднем плане мелькает удивительно знакомая коса и пара пистолетов. Сюжет легко предсказуем. Злобный барон Владимир Харконнен не без помощи Императора разметал по планете все силы Дома Атрейдесов и впоследствии уничтожил их, но не дотянулся короткими ручонками до юного Пауля Атрейдеса, который вместе со своей матерью Джессикой укрылся у фрименов, исконных жителей Дюны. Без гадальных карт и прорицательского хрустального шара видно дальнейшее развитие событий: Пауль приобретает специальные умения, завоевывает доверие фрименов, находит барона и режет его криссом на мелкие кусочки. Общественность возмущена до предела невесть откуда взявшимися на Арракисе облаками, отсутствием дистикомбов, нелепым видом персонажей и тем, что кто-то слишком выразительно считает за кадром новенькие банкноты.

Новое слово на букву "г"

Крис Брюс, один из аниматоров ION Storm (напоминаю, это фирма, которая разрабатывала Deus Ex, а сейчас она вынашивает двойню - Anachronox и Thief 3), заявил в своем .plan'е буквально следующее: "Я - не ведущий аниматор Anachronox, как некоторые ошибочно полагают. На мою долю выпала только работа над одним из мини-боссов в конце второстепенного квеста. Однако я буду возглавлять команду аниматоров, связанных со следующим проектом ION Storm. На данный момент он имеет рабочее название GameX, и в его основе, скорее всего, будет движок Unreal Warfare. Хотя, вообще-то, это все пока вилами по воде писано". Вероятно, GameX - экшен, поскольку одновременно иметь две РПГ в линейке проектов может позволить себе далеко не каждый разработчик.

Ливер Дюка

Авторы Duke Nukem Forever продолжают испытывать наше терпение, издевательски подбрасывая одну новость любопытнее другой, но не позволяя увидеть саму игру. А она, по крайней мере, на словах выглядит очень даже ничего (если бы не едва заметный запах разложения, заглушаемый одеколонами и притирками). Так уровень жестокости в DNF будет едва ли не выше, чем в Soldier of Fortune и Kingpin, – наконец-то мы достоверно узнаем, что спрятано в черепных коробках наших противников и правда ли, что их животы набиты поролоном. Железа это потребует соответствующего. Особенно учитывая то, что DNF создается на движке Unreal Tournament, который требователен не столько к видеокарте, сколько к мощности процессора и количеству оперативной памяти.

Она бессмертна



Несколько игр разом готовятся к выходу, поэтому одна из наиболее популярных тем, затрагиваемых разработчиками, - это системные требования их творений. Создатели экшена (или более развернуто - "гангстерского экшена") Mafia не стали исключением. Они говорят, что на системе с процессором Celeron



400, 128 Mb и видеокартой класса TNT2 неоптимизированная версия игры без кое-каких ресурсоемких спецэффектов показала результат около сорока кадров в секунду. Помимо этого, они сообщили, что сейчас заняты доработкой графического оформления Mafia, улучшением анимации всего того, что будет шевелиться на экране, а также созданием сложной системы дорожного движения. Как видно из вышесказанного, игра уверенной поступью движется к релизу.

Полный вперед! Орудия к бою!

Компания Xenopi Studios анонсировала свой новый многопользовательский экшен Dreadnoughts. Если кратко охарактеризовать игру, то это смесь из командного шутера и симулятора с основным упором на кооперативный режим. Огромных размеров футуристические летательные аппараты, управляемые командами игроков, будут решать судьбы целых планет и находящихся на них источников энергии. Разнообразие кораблей, оружия и миров, где будут происходить сражения, - это еще не все козыри Dreadnoughts. RPG-элементы, базирующиеся на выборе класса корабля и получаемых с ним в комплекте параметрах и вооружении, непременно сделают ваше присутствие в гуще баталий более насыщенным острыми впечатлениями. Выбор за вами - быть ли капитаном, инженером, диверсантом или кем-то еще. К сожалению, каких-либо ботов или другого заменителя одиночного режима не предвидится. В онлайн, все в онлайн!



Клинок упавший подберите...

Возможно, самый неприятный баг в Blade of Darkness - это вылет игры при попытке ее сохранения/загрузки. В Rebel Act Studios внимательно отнеслись к этой проблеме и спешно готовят патч, устраняющий к тому же и другие, не столь сильно бросающиеся в глаза недочеты. Есть все основания предполагать, что патч выйдет в середине марта, будет размещен на нашем сайте (http://www.game-navigator.com), а затем и на компакт-диске.

Антипод Айболита



Новость в телеграфном стиле: Max Payne жив, здоров и не кашляет. Как стало известно, разработчики, затаившиеся в глубине компании GoD Games, собираются в очередной раз отметиться на выставке E3, где покажут новую демо-версию. Счастливые посетители выставки увидят практически готовую игру, пребывающую в предшествующей релизу стадии. Маэстро, туш!

Пробито колено? В бой!

В самое ближайшее время в Сети (и уж точно на сайте Навигатора) появится долгожданное обновление для Counter-Strike - версии 1.1, которое включает в себя ряд затребованных фанатами исправлений. В частности, при использовании снайперской винтовки AWP в обычном режиме (без приближения цели) не будет больше видно перекрестье прицела, а попадание из этого грозного оружия в ногу противника не сможет гарантировать вам его надежной отправки в лучший из миров, хотя сильное ранение он все же получит. Так - реалистичнее. Плюс ко всему обновление содержит дополнительные модели “терроров” и “контров” и немного увеличенную стабильность игры.



Финт лазерным мечом

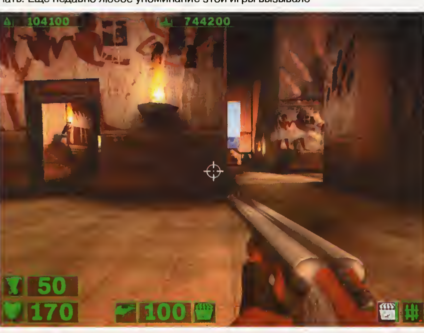
На немецком сайте Star Wars News была опубликована неподтвержденная информация (читай - слухи) о том, что экшен Jedi Knight 2, за издание которого возьмется Activision, будет разрабатываться фирмой Raven Software (авторы Soldier of Fortune и Star Trek: Elite Force). Что ж, если так и будет - выбор в Lucas Arts сделали достойный. Среди претендентов на роль разработчика, кроме Raven Software, были Human Head Studios (Rune), Ritual (Sin) и сама Lucas Arts, в представлении уже давно не нуждающаяся. Любые слухи нуждаются в проверке, так что ждите дополнитель-



ного объявления. Вот вам еще пища для ума: в заметке на Star Wars News промелькнуло предположение (не более того!) о движке, который будет использован для создания JK2. Глубоко вздохните. Это будет Doom III. Ну и сроки - примерно через два года.

С лицом Шварценеггера

Из хорватской фирмы CroTeam сообщают: Serious Sam, неофициально называемый "новым DOOM'ом", ушел в печать. Еще недавно любое упоминание этой игры вызывало



бурные восторги по поводу незамутненности игрового процесса, сводящегося к методичному превращению разнообразных врагов в мясной фарш, богатый железом, но после выхода мультиплеерной демо-версии радостные вопли поутихли. Оказалось, что многопользовательский режим в "Сзме" хромает на обе ноги, дизайн уровней простоват, баланс оружия тоже не ахти. Тем не менее, возможность все детально рассмотреть и попробовать у вас совсем скоро появится. Плохо только то, что в финальную версию войдут лишь двенадцать "египетских" уровней и одна-единственная карта для сетевых схваток - остальное вложат в адд-он. Несерьезно, Сзм.

Антифриз

К счастью, дорогой мне тактический шутер X-Com: Alliance не заморожен. Отложен - да, но выпущен будет обязательно. Причины переноса даты релиза на апрель-май этого года обсуждались в прошлом номере, сейчас же я кратко обрисую положение вещей. Вначале на полки магазинов ляжет X-Com: Enforcer, кошмарный во всех отношениях шутер от третьего лица с неким андроидом в главной роли, а затем уж начнется бета-тестирование Alliance и подготовка его к теплой встрече с заждавшимися игроками. Хитрая рокировка обусловлена якобы большей перспективностью Enforcer. Без комментариев.

Племена под крылом CPL

По Сети пронесся еще один слух - Tribes 2 выходят 19 марта! И почти сразу же он был опровергнут Дэйвом Джорджесоном из компании Dynamix, которая и делает этот командный шутер. Как сказал Дэйв, точная дата релиза пока неизвестна, но предварительные подсчеты указывают на начало апреля как на крайний срок. А тем временем Cyberathlete Professional League уже анонсировала крупный турнир по Tribes 2, призовой фонд которого составит 25.000 полновесных долларов. Турнир пройдет в августе этого года в Далласе, США. Разумеется, о самых занимательных моментах и результатах мероприятия вы узнаете на наших кроваво-красных страницах.



Просто рок

Последнее, но не в последнюю очередь - кое-какие подробности о Doom 3. На днях на сайте Daily Radar появилось интервью с Джимом Доузом, программистом из компании id Software. Завеса секретности с Doom 3, понятное дело, сорвана не была, однако Джим проговорился о том, что в новой игре id будет непривычно глубокий сюжет и исключительно детализированные модели персонажей. Враги станут нападать чуть ли не поодиночке, безмозглых монстров, толпами наседающих на вас со всех сторон, можете не ждать. Уровни поразят нас размерами и, как обычно, дизайном, светом и звуком. Для создания такой красоты потребуется много времени - Джим без лишней бравады говорит, что в этом году игру они закончить не успеют.

Горемыки

Пока имеющие доступ в Сеть игроки оценивающе оглядывают со всех сторон многопользовательскую демо-версию шутера Gore, его создатели из 4D Rulers стремятся закрепиться на занятых позициях. Начну с того, что они, как и сотрудники CroTeam, решили разделить свое детище на несколько частей, чтобы потом какое-то время торговать такой вот нарезкой без костей. Следующая игра из серии Gore выйдет под ультра-оригинальным названием Gore: Episode 1 и будет исключительно мультиплеерной забавой. Позже обещают и одиночный режим, но будет ли он к тому времени свеж и зелен?




Они
Новая эпоха в жанре экшн от 3-его лица. Настоящий шок! Сочетание боевых искусств Востока, сюжета и графики в стиле аниме, и фантастически красивых пейзажей мегаполиса XXI века.
Год 2032. Вы - секретный агент спецслужб по имени Коноко. Ваша задача - уничтожить криминальный синдикат, угрожающий благополучию всей планеты. Но дальнейшие события размывают некогда прочные границы добра и зла... Мрачное, ужасающее прошлое постепенно пробуждается в памяти Коноко... И взрывается тысячей смертельных ударов, разящих точно в цель!
Системные требования:
Операционная система Windows 98/2000/ME
Процессор Pentium II 266 MHz (400 MHz рекомендуется)
Оперативная память 64 Мб (96 Мб рекомендуется)
Видео Графический 3D ускоритель (Open GL-совместимый) Voodoo 2+, TNT2+, Rage Pro+, Intel i810 (TNT2 Ultra, Rage 128 рекомендуется)
Места на жестком диске 800 Мб
Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com
TAKE 2
BUNGIE
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Алексей “Sith” Ратушкин

Травка зеленеет, солнышко блестит, N-1 Starfighter в сени к нам летит

STAR WARS EPISODE 1: BATTLE FOR NABOO

Жанр Аркада
Издатель LucasArts Entertainment
Разработчик Factor 5
Требуется II квартал 2001 года



We brake for nobody!
к/ф “Space Balls”

Ненавижу йогурт, особенно клубничный

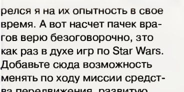
Последнее время что-то опять начала чесаться татуировка Тайного Ордена на левой руке. И дерматолог тут не поможет. Дело в том, что Джордж Лукас готовит нам очередной сюрприз, а мы, Ситы, эти сюрпризы загодя чуем. Ждет нас очередная история из родного мира Звездных Войн. Из всего, что LucasArts умудрились выпустить по горячим следам Phantom Menace, прилично получился разве что Racer, все остальные проекты были, мягко говоря, пустышками. Зато теперь шумиха вокруг фильма улеглась и уже ничто не мешает спокойно и вдумчиво заняться производством действительно классной игры во вселенной SW Episode 1. Претендентом на звание такой игры и является Battle for Naboo. Занимается разработкой игры компания Factor 5. Это давний партнер LucasArts на таинственном для всех нас рынке игровых приставок. Для PC в Factor 5 сделали всего одну игру – старый добрый Rouge Squadron 3D, идейным наследником которого будет Battle for Naboo.

Принцесса? Да еще и жУИдовская?!

Действие игры перенесет нас во время событий Phantom Menace, но с сюжетом фильма связано оно не будет. Игроку предстоит выступить в роли лейтенанта набуистской (набучьей? набуйской?) полиции по имени Гэвин Сайкс. Волею судеб страж порядка превращается в народного мстителя, ведущего партизанскую войну против Торговой Федерации. Партизанить придется на земле, на воде, в воздухе и местами в безвоздушном пространстве. В ходе выполнения заданий нашему бравому “guerillas” предстоит воспользоваться множеством видов боевой техники, как отечественной, так и трофейной. На планировании миссий в стиле hit’n’fade в LucasArts еще во времена самого первого X-Wing собаку съели (и не одну, вот почему на Корусанте нет собак), так что партизанщина обещает быть веселой и динамичной.

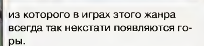
Нормальная скорость. Разумная скорость. Безумная скорость.

Нововведением обещает стать “динамическая система уровня сложности”. В идеале должно получиться так, что игра сама будет подстраиваться под уровень игрока. Асу, за спиной которого сотни налетанных часов в Rouge Squadron, будут подбрасываться пачки врагов, а новичку в сложных ситуациях придут на выручку опытные напарники. Мда... Что-то не верю я в эти смелые заявления относительно напарников. Насмотрелся я на их опытность в свое время. А вот насчет пачек врагов верю безоговорочно, это как раз в духе игр по Star Wars. Добавьте сюда возможность менять по ходу миссии средства передвижения, развитую сюжетную линию, врезки между миссиями на игровом движке (которые призваны создать у игрока впечатление цельности происходящего), дополнительные задания, возникающие по ходу игры, и еще раз убедитесь, что будет весело.



Почему мне никто не говорил, что у меня такая большая...

Пришла весна, и некрофилы достали заступы и вилы... Это я о движке. Движок у нас будет от Rouge Squadron 3D. Это старая лукасовская традиция и не стоит понимать информацию буквально, игра не будет выглядеть на три года. Вспомните линию X-Wing, Tie Fighter, X-wing vs. Tie Fighter. Там ведь тоже использовался один и тот же движок, но вносимые в него изменения были таковы, что каждая игра выглядела на порядок лучше другой. Вот и Battle for Naboo, как нас заверяют, будет выгодно отличаться от своего предшественника, который и сам до сих пор смотрится очень прилично. Главное, что нам обещают и что можно разглядеть на скринах, так это далекая линия горизонта и отсутствие молочно-белого тумана, из которого в играх этого жанра всегда так некстати появляются горы.



Да пребудет с вами великий Шварц!

Не стану утверждать, что Battle for Naboo – игра, которую мы все так долго ждали от Лукаса и Ко. Однако она обещает быть крайне интересной. А главное – она обещает быть буквально вот-вот.

P. S. Все названия параграфов взяты из фильма “Space Balls” режиссера Мела Брукса. Всем, кто этот фильм не видел, очень советую посмотреть.


Операция "Пластилин"

Alone in the Dark 4

J7

Жанр *Action/Adventure*
Издатель *Infogrames*
Разработчик *Darkworks*
Дата выхода *3 квартал 2001 года*

Пустяки, воображение разыгралось. Там, за окном, нет никаких теней, цепляющихся узловатыми лапами за края раскореженного сознания, освободившихся из ночных кошмаров. Просто холодный ветер, шевелящий паутину занавески, а здесь, внутри, - включенная лампа, играет радио и вы чувствуете себя в безопасности. Стоп! Что это за звук? На чердаке! Вы слышали? Театрально гаснет свет. Вам же советовали заменить проводку... И уже не до вымышленных чудовищ, остается лишь скрип старых половиц, настигающий в самых отдаленных уголках дома, и заходящееся в бешеном ритме сердце. Приближающийся скрип, черной кошкой рвущий остатки нервов в клочья. Мне очень жаль, но это не сон.

Darkworks, вообще-то, фирма небольшая и малоизвестная, и тем внушительней выглядит выпавший ее сотрудникам выигрыш по лотерейному билету. Неожиданно перед ними замаячила возможность собственными руками навсегда перевернуть жанр "survival horror" и закрепить его в положении нижними конечностями вверх - их усилиями и при непротивлении Infogrames возвращается культовая Alone in the Dark. Громкие слова оправданы на сто пятьдесят процентов: первая часть AitD была и остается великой игрой. Кто с этим не согласен - дайте я брошу в вас камень. Помню (традиционные воспоминания, куда уж без них), в году этак 1994 я просиживал за ней дни и ночи. Призраки, заброшенный особняк в штате Луизиана, детектив Эдвард Кэрнби, расследующий загадочные события, тесно переплетенные с разного рода потусторонней чертовщиной... Нас собиралось восемнадцать человек в небольшой комнатушке за моей старой "четверкой" и мы вгрызались в AitD с настойчивостью и упорством термитов. Это было настоящее откровение: трехмерные фигуры персонажей, битвы с зомби, продвижение по этажам старого дома, где за каждой дверью могло таиться такое, что веки глаз потом нервно дергались при каждом шорохе.

Продолговатый ящик

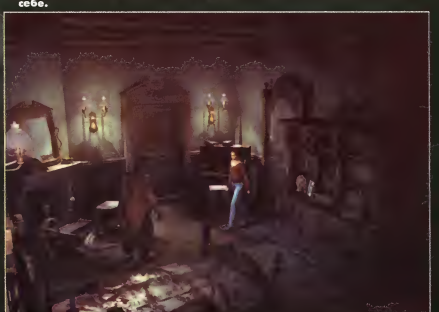
Большинство детективов или триллеров были бы куда менее напряженными без обязательного присутствия уже в первых кадрах персонажа, погибшего насильственной смертью. Alone in the Dark 4 - игра, без всякого сомнения, кинематографичная. Игра-фильм, если позволите так выразиться. Вас крадут у реального мира и не отпускают до самого финала. Здесь основная заслуга принадлежит авторам сюжета, сценаристам; идеально выверенные характеры героев также поддерживают ощущение того, что сидишь у экрана телевизора. Перед нами разыгрывается впечатляющее действие, а вы исполняете главную роль, главную без всяких натяжек - только Тьма и вы, это противостояние взято крупным планом.

А труп есть. Чарльз Фиске, лучший друг Эдварда Кэрнби. Удар снова точен. Вообще, в DarkWorks назубок знают болевые точки человеческой души и не щадят ни персонажей, ни игроков. Сюжет AitD4 словно часовая пружина, вылетающая стальной змеей из-под вскрытой неосторожными пальцами крышки: он звенит, как единственная оставшаяся струна на скрипке, терзаемая мастером, который берет завершающий аккорд. Получив сообщение о смерти друга, Эдвард зимней ночью отправляется на побережье таинственного Острова Теней, где Чарльз встретил свою незавидную судьбу. Он узнает, что в деле каким-то образом замешаны три древние индейские скрижали, оказавшиеся в руках Чарльза. Опыт специалиста по паранормальным явлениям подсказывает Эдварду, что без сверхестественных сил в этот раз не обошлось и либо его друг был неосторожен, либо кто-то хочет выставить все таким образом... В то же самое время на Остров Теней прибывает Элин Седрак, антрополог, очутившаяся там по другому поводу, а над всем этим возвышается грузная фигура Кристофера Лэмба, главы секретного Бюро 713, личности скрытной и одиозной. Ну, как? Погодите, еще не то будет, когда я расскажу вам про этих людей подробнее. Например, главный герой Эдвард Кэрнби на самом деле сирота, получивший свое имя в приюте. Настоящего его имени никто, даже он сам, не знает. Родился он в Ричмонде, штат Вирджиния, высокий, шатен, сейчас ему 33 года. Какое-то время работал в частном детективном агентстве, основанном ныне покойным Чарльзом Фиске, который, в свою очередь, был выходцем из Бюро 713. Тесен, тесен мир. Агентство занималось расследованием дел, связанных со всем потусторонним. Эдвард - ценитель черного юмора, порою даже

▼ **Эдвард отстреливается от одного из монстров. Шум, визг, отборная брань.**



▼ **Зеленоватые тона, конусы мертвенного света от ламп, колышущиеся тени... Чувствуете присутствие чего-то враждебного? Элин тут не по себе.**



с налетом цинизма. Осторожен. С виду - типичный "изгоняющий дьявола".

Элин Седрак. Не знает, кто ее отец, а ее матушка после ссоры с дочерью вернулась в Европу, видимо, специально для того, чтобы погибнуть в железнодорожной катастрофе. Элин была отличной студенткой, преподаватели особо выделяли в ней интуицию и феноменальную память, а сильнее всего ее внимание привлекало все имеющее отношение к индейскому племени Abkani. Надо ли говорить, что скрижали, оказавшиеся в руках Чарльза Фиске незадолго до смерти, напрямую связаны с упомянутым племенем? Кстати, играть вы сможете как за хмурого Эдварда, так и за симпатичную Элин.

Мистер Лэмб же легко потянет на главного злодея, хотя тут ясности еще нет. Он создал Бюро, окружил себя разномастными ультранационалистами, чужими руками жестко пресек попытки расформировать его организацию - на пытавшихся это сделать началось давление, посыпались угрозы расправы над их родственниками. Обладатель тяжелейшего характера, даже ближайшие коллеги для него не более чем марионетки. Был частично парализован после нападения агента "Моссад", передвигается в инвалидном кресле. Такой вот милый шестидесятилетний старичок.

О Бюро 713 известно немногое. Это государственная организация, которая в 1975 году занималась сбором информации об активности коммунистов в США. На что они переключились далее - неизвестно. Труп Фиске попал к ним, и расследование Бюро и Кэрнби идут параллельно. И это еще цветочки, сколько всего наворочено в самой игре - страшно даже представить, но то, что это безумно захватывающе, - гарантировано.

Мир теней

Суть игры со времен первой части (два слабых продолжения, не снискавших особой известности, ничего не изменили) осталась прежней: берем пистолет, мощный фонарь и приступаем к распутыванию сюжетного клубка, попутно решая паззлы, связанные с окружающими предметами, и брезгливо расправляясь с монстрами. Не забудьте и про уникальные, изумительные ловушки, искусно запрятанные среди элементов интерьера. До сих пор помню момент из первой Alone in the Dark, когда, спустившись с чердака и пробираясь по коридору, можно было наступить на гнилую доску - хруст, падение, лапы зомби, мшистый камень у воды... Управление осталось несложным: в обычном режиме не видно вообще никаких элементов интерфейса, в боевом же появляется так называемый "лайфбар" и цифра, отражающая количество оставшихся патронов, если у вас огнестрельное оружие. Другой вариант - оружие холодное, а по слухам, есть еще и ружья, стреляющие фосфорными зарядами. Всего насчитывается около дюжины видов средств уничтожения монстров. Дюжина плюс одно - ваш электрический фонарик. И поверьте, среди всех прочих последнее - самое полезное, самое дорогое для вас, потому что темнота быстро сгущается, а откушенными пальцами очень трудно собирать на полу просыпавшиеся патроны. Монстры между тем не будут оставлять вас в покое ни на секунду. Пятнадцать разновидностей жутких тварей, гораздо более неприятных, чем зомби или призраки, приложат максимум усилий, чтобы испортить вам существование на продуваемом всеми ветрами острове. Некоторые из них пришли в игру прямиком из книг Говарда Лавкрафта, признанного мастера в жанре "horror", другие же являются порождениями фантазии разработчиков. Каждый из ваших будущих противников по-своему реагирует на главного героя: некоторые видят свет его фонаря, другие слышат звук шагов, третьи чуют запах крови, а четвертые, самые коварные, стремятся окружить его и подгрызть поджилки, когда уровень здоровья Кэрнби совсем низок. Загоняют, словно раненого зверя, подумать только!

На данный момент достоверно известно лишь о двух утвержденных типах монстров: первый похож на паука размером с футбольный мяч, селится с собратьями колониями, предпочитает нападать с потолка в темноте; второй, до трех метров высотой, быстро двигается и целью обычно выбирает голову жертвы. Подкрепленное отличной графикой и беспокойным, нервирующим саундтреком, зрелище разделываемого Кэрнби не оставит равнодушным даже патологоанатомов со стажем, уж можете поверить.

Сор в темном углу

Радуга - это не только прекрасное зрелище, но и пара-тройка литров прохладной воды, пролившейся вам за шиворот перед ее созерцанием. Естественно, ни одна игра не идеальна, а плюсов без минусов не бывает, поэтому сейчас на очереди у нас сомнения и брюзжание по мелочам. Когда сторонний человек увидел ролик из AitD4, то он, к моему изумлению, заявил, что это Tomb Raider. Я спросил самого себя: дружище, никак у тебя глаз замылился, и ты не замечаешь очевидного? Потом, в одиночестве, я просмотрел ролик более внимательно, и все встало на свои места: персонажи вне перестрелок и "гимнастических упражнений", анимированных блестяще, двигаются довольно странно, словно бы надели жесткий корсет или вместо позвоночника у них титановый прут. Грудная клетка при



▲ Индейская работа. Красиво, но где же хозяева?

ходьбе неподвижна, а разворачиваются они... Ну, если оперировать образами: представьте себе машинку с дистанционным управлением, она утыкается носом в стену, отъезжает немного назад, снова утыкается - словом, разворачивается почти как настоящая машина. Но может ли себя подобным образом вести живой человек? А ведь именно так все выглядит в AitD4. Более того, так было и в первой части. Это семейный недуг большинства игр от третьего лица. Что еще? С игрой может приключиться множество неприятностей на пути к релизу. Отстрел монстров переведет приключенческую часть - вырождение в очередную туповатую аркаду. Разбивка на миссии, если ее все-таки введут, запросто убьет атмосферу. Разработчики сдержат слово и не станут усложнять AitD4, а наоборот - максимально упростят: пройти сможет каждый первый, но смысл? Где вызов игроку? И при всем при том, случись дизайнерам полениться или сценаристам допустить какой-нибудь чудовищный просчет, мы получим нечто одноразовое, грустно лежащее на полке из года в год, покрывающееся пылью и служащее аэродромом для мух. Прописная истина остается прежней: окончательно отмести многоточия удастся только после релиза и не раньше. А кроме того... Обычный у меня голос, с чего вы взяли? Да нет же, вам послышалось, уверяю. Душно просто, дышать нечем. Уф, прочь эту маску... Зря вы так близко подошли.

Они всегда чересчур громко кричат. Зачем? Ведь их никто не услышит здесь, под низкими серыми тучами, где ветер качает иссушенными ветвями деревьев, похожими на ладони мертвецов. Вечно машущие небу руки, словно бы пытающиеся привлечь его внимание к этому проклятому месту... Небо всегда оставалось безучастным. Как бы то ни было, я опять один. Один в обволакивающей черным покрывалом темноте, во всепоглощающей тишине. Но кто-нибудь придет снова.

Я буду ждать.

Dobryi

Antaeus на защите нирваны

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING

Жанр *Action/Strategy*
Издатель *14 Degrees East*
Разработчик *Rage Software*
Требуется *2 квартал 2001 года*

Часто складывается ситуация, когда разработчик, выпустивший удачную игру, сталкивается с дилеммой. Что делать: выпускать продолжение (или add-on), выжимая максимум из уже существующей и реализованной идеи, или, используя хорошо зарекомендовавший себя движок, двигаться в совершенно новом направлении? Второй подход влечет за собой больший риск, но в случае успеха плоды содеянного крупнее, ароматнее и слаще. Rage Software, разработчик знаменитого Incoming, на котором, кстати, до сих пор тестируются видеокарты, вместо создания второй части в поте лица трудится над Hostile Waters: Antaeus Rising. Взяв игровой движок Incoming, авторы решили сотворить нечто необычное, соединив такие популярные жанры, как экшен и стратегия. До сих пор подобные эксперименты не сопровождались оглушительным успехом, однако случай с Hostile Waters может стать приятным исключением.

Приключения старенького Antaeus'a

Как уже было сказано, жанр игры – смесь экшена и стратегии.

▼ Как говорится, "большой бада-бум"!

▲ Плоды содеянного видны на повторе



▼ Луч света в темноте сражения

Из Incoming позаимствован движок и манера стрельбы, управление ресурсами походит на Red Alert, а игровой процесс – вылитая копия Carrier Command. В целом же игра принадлежит к весовой категории Uprising и Battlezone.

Как и в Carrier Command, события разворачиваются на островах, а игроку позволяют командовать гигантским авианосцем. Название авианосца – Antaeus. Этот старенький и потрепанный в боях корабль специально подняли с морского дна, надеясь с его помощью победить горстку отщепенцев, укрепившихся на островах в Тихом океане. Дело в том, что, по версии авторов игры, к 2032-й году, после великой войны, чудом выжившее человечество построило-таки новое, лучшее общество. Всеобщее разоружение, мир и любовь – иными словами, всепланетная нирвана. За двадцать лет мирной жизни люди разучились воевать, ликвидировали военные училища и распустили армию. Но, разумеется, нашлись "горячие парни", которым мир не по вкусу. Они-то втихаря и копили силы в Тихом океане, а теперь ракетно-бомбовым ударом по основным мегаполисам Земли громко заявили о себе. С ними и будет бороться разнесчастный Antaeus.

В спешке поднятый со дна океана, он даже еще не полностью работоспособен. К счастью, на авианосце сохранился небольшой банк памяти умерших солдат, этаких "мертвых душ" на силиконовой основе. Видимо, клонирование все-таки запретили, разрешив лишь "гуманный" перенос рассудка человека в компьютер. Этого достаточно для контроля транспортных средств, создаваемых авианосцем. "Люди" загружаются в аппарат посредством специальных чипов. Пока главный компьютер на базе не уничтожен – "души" бессмертны. Однако транспорты под их управлением, естественно, уязвимы.

Три источника и три составных силы...

Игровой процесс состоит как бы из трех частей. Во-первых, это сам авианосец, Antaeus, наша "база". Он одновременно является и командным центром, и производственной базой, и ремонтной мастерской, и лабораторией, и радиолокационной станцией. Здесь мы, в частности, будем создавать и вооружать различные юниты, а также решать, какая "душа" будет ими управлять. Поскольку в главном компьютере находится небольшое количество "людей" с разнообразными навыками, предстоит поломать голову над кадровым вопросом.

▲ Почти бомбежка почти белого дома

Вторая важная часть игры – планирование операций на общей карте. Все это в пошаговом режиме, благодаря чему можно тщательно изучить обстановку и в подробностях спланировать операцию.

И, наконец, третья часть – непосредственно сражения. Уже в реальном времени. Вид от третьего лица, по ходу можно корректировать приказы, непосредственно участвуя в сражении.

Интересно придумана следующая вещь: пилоты, обладая своим собственным AI, постоянно переговариваются между собой и именно от них можно во время битвы узнать полезную информацию. Разведчик, к примеру, может сообщить о проведенной проверке какого-нибудь участка, а то и помощи в бою потребует.

На островах, кроме песка, воды, пальм и бананов, ничего нет. Поэтому получать металл "мгруку" придется, собирая остатки разбитой боевой техники. Занятие, мягко скажем, не самое приятное, зато оригинальное и требующее определенных навыков. А на первом этапе игры (несколько первых миссий) сборка и транспортировка металла является приоритетным направлением. Для сбора металлолома нужен юнит под названием Scarab, для транспортировки на авианосец – вертолет Pegasus. Кстати, некоторые обломки можно изучать в лаборатории! Постепенно станет доступной все более мощная военная техника. У каждого юнита есть определенное количество слотов, "начинка" может произвольно меняться, исходя из наличествующих "блоков" (оружие, броня, ремонтные модули, различные спецприборы). Все это может быть как создано на Antaeus'е, так и снято с подбитых юнитов.



▲ Познакомьтесь, Hornet собственной персоной

Antaeus, не подкачай!

Графическое оформление Hostile Waters тоже вселяет оптимизм. Смена для и ночи, трехмерные и хорошо детализированные ландшафты, реалистичные погодные условия, вода, дым, взрывы, туман, деревья, скалы... Что еще нужно для прекрасного времяпрепровождения? Разработчики уверяют, что и физические аспекты игры, такие как волны, ветер, силы инерции и тяжести, – будут на высоте. Немного портит картину бедная графическая прорисовка наземных

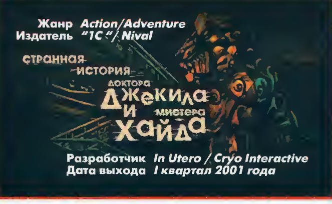


▲ Красавец-истребитель, ну чем не Incoming?

(в основном, вражеских) объектов, их угловатость и кособокость. В принципе, уже сейчас ясно, чем нас может порадовать игра, выход которой анонсирован на 1-2 квартал этого года. Ясно все, кроме разве что развития сюжетной линии по миссиям и баланса сил. Но насчет этого успокоил Dan Kingdom из компании-паблишера 14 Degrees East: "Мы уже находимся в стадии бета-тестирования; концепция и стиль окончательно сформированы, осталось только доработать миссии и достичь сбалансированности".

Андрей "Dr. Aiboleath" Кузнецов

Странная история доктора Джекила и мистера Хайда



Все смешалось
в доме Облонских...
Граф Л.Н. Толстой.
Анна Каренина.

Как говорится, погнали наши городских: не успели еще сойти трудовые мозоли с рук новоприбывшего идола Американа МакГи, не успела еще его "Алиска" исчезнуть с пыльных поверхностей родных винчестеров, как по горячим следам экстремального переосмысления классики уже кинулись последователи...

Искусство требует жертв

Ввиду того, что уважаемый господин Кэрролл был выработан первопроходцем начисто (в самом деле, не писать же игру по мотивам математических трактатов маэстро), разработчики из In Utero (они же "последователи", они же "молодая шпана") взяли в оборот творчество другого английскоподданного – Роберта Льюиса Стивенсона. "Роберт Льюис, – скажете вы, – как же, как же, помним: пираты, бандиты, висельники, отморозки всех статей и даже один засекреченный принц. Одним словом – неоромантик". Ошибаетесь, родные. Не в творчестве Р.Л. Стивенсона - с этим все верно; ошибаетесь в цели поползновений разработчиков! Им - вы только вдумайтесь в это кощунство - не нужны оказались пираты, бандиты, висельники, отморозки и засекреченный принц – личности все как на подбор, прямо в игрушку... Нет, разработчики обратили свое внимание на весьма специфическое сочинение, триллер, можно сказать: им понадобилась "Странная история доктора Джекила и мистера Хайда".

Жизнь коротка, искусство вечно

В основе сего произведения лежит антикварная байка на тему "два в одном" (для тех, кто запамятовал или за суетой жизни вообще не читал)...

В стольном городе Лондоне позапрошлого века жил-был доктор Генри Джекил. И хотя речь в истории, разумеется, о нем, главный герой – друг доктора, нотариус Аттерсон. Этот Аттерсон очень удивлен завещанием Джекила: в случае смерти или исчезновения док передает все имущество некому Эдварду Хайду, молодому человеку весьма отталкивающей наружности (карлик с ужимками обезьяны) и еще более отталкивающего поведения. Поведение мистера Хайда, впрочем, исчерпывается двумя эпизодами: циничное издевательство над телом ребенка и убийство члена парламента сэра Кэрью. Интрига же всей истории в поисках Аттерсоном ответа на вопрос, что общего между уважаемым доктором Джекилом и маньяком Хайдом...



А общего, говоря по чести, немало: ЭТО ОДИН И ТОТ ЖЕ ЧЕЛОВЕК. Стоит только доктору выпить некую тинктуру (так в старину называли смеси из различных препаратов), как положительные черты его характера исчезают, заменяясь всем темным, что он носит в душе, а тело обретает облик мистера Хайда.

Сначала доктору это даже нравится: ходи, балагурь, трепанируй черепа прохожих обломком брусчатки лондонской мостовой, развлекайся с девушками... Но недолго музыка играла: вскоре Джекил вынужден пить тинктуру уже не для того, чтобы вызвать Хайда, а - наоборот – чтобы хоть ненадолго побыть собой.

Финал плачевен. Оба (и доктор Дж., и мистер Х.) гибнут в борьбе друг с другом за общее тело (хорошее, кстати, название для локализации – "Общее тело"!).

Как видите, история прямо для игры. Квеста или чего-то в этом роде... Однако! Мы живем в революционное время второго пришествия Алисы, и то, что раньше казалось невозможным, теперь становится обязательным к исполнению и всеобщему воспеванию... "Шокируйте с нами, шокируйте, как мы, шокируйте лучше нас!" – вот девиз этой эпохи.

Важнейшим из искусств...

Шок номер один – скриншоты. М-да... Как видно из них, графика в проекте определяется модным слоганом "дело Кукрыниксов живет и побеждает", переводимого на общедоступный язык как "так и я нарисую!". Не могу сказать, что это плохо. Смог же выкрутиться Американ МакГи в аналогичной ситуации. Да и сам Стивенсон помнит схожее измывательство: культовый мультик "Остров сокровищ"

(тот самый: "С рождения Бобби паймальчиком был...") нарисован отнюдь не в классическом стиле. Короче, про графику (даже в столь противоречивом состоянии) ничего неприличного сказать не получается: если авторы доведут свой "арт" до логического завершения, получится, по крайней мере, оригинально.

Шок номер два – персонажи. Что тут можно сказать? Чистой воды кунсткамера времен Петра Великого: урод сидит на уроде и уродом же погоняет. Вид этих толстозадых сэров, зеленолицых джентльменов и рахитичных мистеров без зазрения совести может претендовать на главный приз детсада №16 (младшая группа, разумеется) в номинации "Изобрази свою семью"... Настораживает и размах ("История..." Стивенсона обходилась, прямо скажем, скромным списком действующих лиц), и наличие аж трех персон женского пола (в "Истории..." всего два женских образа, оба – третьего плана). Похоже, мы имеем дело даже не с экстремальным толкованием классики, а с этакой Total Conversion...

Искусство требует жрать

Шок номер три – Total Conversion. Это именно он.

Всемирно известный своими дешевыми трюками граф Дракула (куда без него!) похитил Лори, дочь (м-да, допустим...) доктора Джекила и шантажирует безутешного отца (Генри Джекил жив!). Шантаж его злобен и изощрен, как лучшие партии Каспарова: граф хочет, чтобы доктор возобновил свои опыты с тинктурами и снова вызвал к жизни Эдварда Хайда. Хайд как порождение сил Зла будет верой и правдой служить Дракуле и добудет для него древний манускрипт "Вторая книга Зохара" (первую граф, видимо, уже прочитал). Почему именно Хайд? Все просто: потомки древних тамплиеров (как много действующих лиц! Бедняга Стивенсон в своем гробу уже напоминает работающий карданный вал) спрятали книгу в саркофаге, окруженном расплавленным солнечным светом (не представляю, как это выглядит!). А, как известно, вампиры до смерти боятся солнечного света. Короче, Хайду откровенно предложено "пошестерить" на Дракулу и всю его вампирскую братию во имя их полной гегемонии и освобождения дочери Джекила. Все ждут Хайда...

Братва не ошибается: Хайд приходит и, размахивая тростью и решая всяческие загадки (Action/Adventure), идет по пути спасения дочери доктора Джекила... Вот только при чем тут Стивенсон?

Любите не себя в искусстве...

Проанализируем ситуацию. С "Алисой", к примеру, все понятно – это вещь раскрученная в англосаксонском мире и ставка была практически беспроигрышной. Но "Джекил-Хайд"? У Стивенсона есть во сто раз более тенденциозные произведения, из которых состряпать "шедевр" не представляется особого труда... Смысл?

Не знаю. Как вы уже убедились, от классического произведения в игре остались лишь имена, Лондон и процесс перевоплощения. Все остальное настолько "конвертировано", что впору заводить дело по статье "Глумление над памятниками и местами, представляющими культурно-историческую ценность"...

Может быть, дело именно в перевоплощениях? Тогда авторам понадобится не только эпатирующий арт и графика, но и отличный дизайн (привлечены известные французские архитекторы); не только перелопаченный сюжет, но и "правильный", интересный геймплей с хорошим балансом. Ожидается, что геймер сам будет управлять процессом перевоплощения Джекила в Хайда и обратно. Слава Богу, а то я уж начал подумывать о возвращении кошмара MDK2 с его пачками абсолютно одинаковых уровней за каждого из персонажей. Однако если этот самый главный процесс отдать на откуп игрокам, то надо подумать над тем, чтобы ни один из героев не стал "любимчиком" – именно это я подразумевал под балансом. Неплохо бы смотрелось и многообразие решений каждой из задачек игры, раз уж мы имеем дело с "превращениями".

Короче, понятного пока очень мало. Игра может стать чем угодно: китчем, неудачной попыткой оседлать славу великого писателя на волне интереса к нему (я, наконец, понял, в чем ключ: "Сумасшедший профессор", "блокбастер" от неутомимого маугли Э. Мэрфи), посредственной Action/Adventure с неприлично-авангардной графикой (насчет "талантов" Cryo у меня, к сожалению, иллюзий нет, "Подарочек" не в счет). Но дай Бог, чтобы это было не так и игра оказалась дерзкой, интересной, разноплановой, сбалансированной, юморной и в высшей степени неординарной экшен-адвентюрой. В этом случае, думаю, Р.Л. Стивенсон, большущий шутник и жизнелюб, простит авторам все их непочтительные измышления.









Андрей Щур

СПАСАЙТЕСЬ! Рядовой Райан!

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Жанр *Action*
Издатель *Electronic Arts*
Разработчик *2015*
Дата выхода *VI квартал 2001 года*

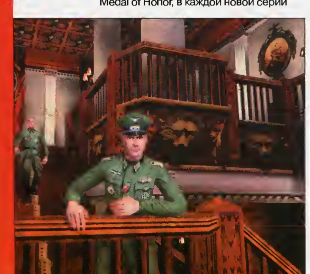
Нет, ребята, я не гордый,
Не заглядывая вдаль,
Так скажу: зачем мне орден?
Я согласен на медаль...
А. Твардовский. Василий Теркин.

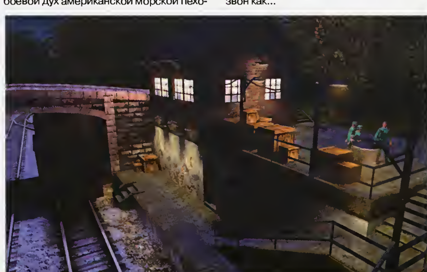
Есть такая штука – консоль. В кругах компьютерных игроков ее принято пинать ногами, обливать грязью и поносИть всякими нехорошими ругательствами. А еще среди компьютерных игроков есть такая каста – фанаты шутеров. Эти вообще на консоли кроме как с презрением смотреть не могут. Но, чу! Ветер перемен, на совести которого к данному моменту такие безобразия, как пара выдранных с корнями деревьев в Москве и пропавший без вести домик с Элли и Тотошкой в Штатах, решил завернуть к нам на огонек flamethrower'а. Грядет очередная битва титанов! На этот раз нам предлагают поприсутствовать на церемонии забивания осинового кола в широкую грудь еще не рожденного монстра под названием Return to Castle Wolfenstein. И кто же будет убивцем? Прошу любить и жаловать: Medal of Honor: Allied Assault. Порт с консоли. Или, правильнее будет сказать, новая игра по мотивам приставочного хита.Оказывается, вот уже несколько месяцев приставочники-шутероманы всего обитаемого мира молятся на цикл игр Medal of Honor, в каждой новой серии рассказывающий "трагическую и поучительную историю" об очередном рядовом экспедиционных войск союзников, заброшенном волей судеб то в пески Африки, то на Сицилию, то в Нормандию, причем с последующим члeновредительством в особо крупных размерах в немецких укрепрайонах. Изюминкой серии является то, что она требует "нестандартного" подхода к прохождению: не ура-кавалерийского наскока с воплями "Ща в капусту пошинкую!", а осторожного изничтожения личного состава неприятеля в режиме "стэлс". На PC в этом "амплуа" сейчас работают Hitman и Project IGI.

За проект взялась команда, известная своим адд-оном к Sin ("Wages of Sin"). В Electronic Arts предоставили движок Q3, люди из DreamWorks (создатели оригинального MoH:AA) обеспечили моральную поддержку – вот и закипела работа. Любопытный факт: авторы, будучи большими энтузиастами по части воссоздания реализма, прошли "курс подготовки молодого бойца" в тренировочном лагере морских пехотинцев под руководством капитана Dale Dye, консультанта такого небезызвестного боевика как "Спасете ж вы, черт побери, этого Райана или нет?!" Вкусив, так сказать, радостей армейских, команда разработчиков пытается передать в своей игре боевой дух американской морской пехоты времен второй мировой, периодически принюхиваясь к духу оставшихся после тренировочного лагеря портянок...

Расскажу я вам историю, ребята...

Американцами давным-давно доказано, что вторая мировая началась с высадки союзников в Нормандии. Но! Зрите и внимайте – свершилось настоящее чудо! Данная игра представляет собой неопровержимый факт того, что и в окостеневших западных мозгах не все так плохо с памятью: представляете, американцы еще раньше в Африке успели повоевать! Браво! Вспомнили. Глядишь, когда и вспомнят, с кем это они на Эльбе встретились... К чему это я? А к тому, что разработчики решили придерживаться при создании своего шедевра определенной доли "историзма". Каждый эпизод совпадет в той или иной степени с реально существовавшими боевыми операциями союзников и будет разбит на несколько миссий со своими первичными и вторичными целями. Нам, а точнее, нашему герою – лейтенанту Майку Пауэллу – предложат промаршировать казенными башмаками сначала по пескам Африки, затем мостовым Италии, Франции и, наконец, Германии. В зависимости от показателей прохождения миссий, Родина будет щедро одаривать Пауэлла "Пурпурными сердцами", "Серебряными Звездами", той самой "Медалью Гонора" и прочими нагрудными украшениями, которые, к слову сказать, нужны Пауэллу для попадания на разного рода секретные уровни. Любопытный стимул заработать орден. Я-то думал, что за подвиги в отпуск отправляли, а их звон как...





На пляжу лежу и в небо я гляжу... (Том Хэнкс)

Пару слов об уровнях. Будучи явно под впечатлением от не скажу какого фильма, разработчики решили воплотить в них большинство батальных перипетий кины (или кина?) с уже упоминавшейся ранее "исторической" дотошностью. Особо упоминается пляж Омаха, тот самый, где союзники гибли первые пятнадцать минут фильма. Скриптовые сценки будут уносить жизни друзей Паузлла по мере продвижения того от десантных катеров к дотам, где засела рок-группа "Ганс&Пулеметенс". На пути героя будут встречаться всевозможные паззлы из колючей проволоки, решаемые, впрочем, обыкновенной гранатой. Свист снарядов, дым и пиротехника будут присутствовать в качестве фона. Главный продюсер проекта Peter Hirschman показал получившееся самому Стивену Спилбергу. Говорят, Спилберг радовался, как ребенок. И сразу дал несколько советов команде дизайнеров по воссозданию мельчайших подробностей авансцены. Отпечаток творения Спилберга чувствуется и в последующих уровнях. Сюда войдут и сцена дуэли снайперов, и покинутая часовня, и даже финальная битва за полуразрушенный французский городок. Здесь беднягу Паузлла даже заставят снимать свои носки, чтобы сделать из них те самые бомбы-липучки.

Красиво? Да вы меня еще в гриме не видели!

Движок третьего Q, подогнанный под нужды военного времени, показывает нам с одинаковой легкостью и чуть подернутые утренней дымкой городские пейзажи старой доброй Европы, развороченные бомбежками, и внутреннее убранство немецкого особняка. Первые впечатления: "Не верю, блин! Такой детализации достичь невозможно!". Очень не хотелось бы, чтобы первое впечатление оказалось и последним. Звук разработчики тоже пообещали сделать максимально приближенным к реальности. Вплоть до того, что свист пролетающей мимо пули заставит игрока вжаться в кресло, а "бдзынькание" близкого рикошета не даст высунуться из-за угла. Ну-ну. Испугали противотанкового ежа самокатом! Пусть пробуют, а вдруг действительно получится?

Карету... тьфу, то есть ракету мне, ракету!

Как говаривал наш политрук Горыныч: "Дайте в руки "Панцершрек" – стану страшный человек!". Сразу обрадую его единомышленников, "Панцершрек" будет. Рокет-джампов, правда, не предусматривается, но "Тигру" вынести сможет. Окромя него, разработчики предлагают нам пострелять из M1, Mauser KAR 98K, старичка Томпсона и других нарезных друзей солдата – всего около 20 наименований. Все настоящее, никаких бластеров. Подход современный, правильный; народ от sci-fi подустал, ему бы чего попроще – в людишек там из пистолета пострелять...

А людишки будут, причем в полном боекомплекте. Девятнадцать видов немецкой униформы, а в каждой - по истинному арийцу. Здесь и гренадеры Вермахта, и альпийские стрелки, и полиция SS. Гестапо опять же... А какие модельки для них сделали... Загляденье! Пальчики на руках по отдельности растут (это вам не квейковские грабли!), оружие правильно прорисовывается: что поднял, тем и стреляет. Разработчики обещают даже несколько выражений лица немцам сделать. Наверное, это будут испуганное (увидел игрока), очень испуганное (понял, что убегать дальше некуда – за спиной конец уровня) и умиротворенное (покинул этот жестокий мир). Впрочем, напрасно я так сурово – к искусственному интеллекту у разработчиков тоже подход серьезный. Нашим компьютерным гансам собираются прописать уйму триггеров, подходящих для любых игровых ситуаций. Пример: если бросить в сторону противника гранату, то тот, в зависимости от состояния здоровья, собственной крутости и окружающего ландшафта, может либо спрятаться за какую-нибудь преграду, либо упасть на гранату, спасая жизнь товарищей, либо даже поднять ее и бросить обратно. В последнем случае на поле брани начинается пинг-понг под названием "Досчитай до трех!". Кстати, хладный трупик врага можно будет обобрать не только на предмет "Шмайссера", но и формы. Особенно важной эта функция станет в так называемых "undercover" миссиях, где надо будет куда-нибудь просочиться. Уже представляю, как наш Паузлл с ленцой будет прогуливаться на глазах у бдительного эсэсовского патруля в новенькой офицерской форме со следами восемнадцати пулевых ранений на груди.

Но, как говорится, не немцем единым богат наш Фатерлянд. Для уничтожения игроку будет предложен широкий спектр германской машинерии. Мотоциклы, халф-траки (они же бронетранспортеры), джипы, грузовики, самоходные пушки, танки, даже парочку гражданских Мерседесов обещают затесать. На некоторых видах вышеперечисленных транспортных средств даже порулить удастся. В небе дадут сбить "Штуку", а в одной из миссий подорвать секретные установки с ракетами V2, нацеленными на Лондон.

На Берлин!

В целом проект обещает быть очень интересным. На фоне образовавшейся в последнее время волны все возрастающего интереса к псевдореалистичным action'ам ("псевдо-" – потому что не бывает реалистичных шутеров, не бы-ва-ет!) он не должен пройти незамеченным.







Хотя игра еще далека от готовности (демку обещают представить на E3 2001), уже сейчас чувствуется ее мощный потенциал. Так что всем советую бросать опостылевшие "Штайры" и "Хеклеры" и ползти в районную библиотеку за справочниками по истории стрелкового оружия. Также рекомендуется смотреть "Спасаясь от рядового Райана" на предмет изучения будущих уровней. Ждем октября. Осеннее наступление на Берлин обещает быть жарким.

Дмитрий Смыслов



Мама, я буду миротворцем

OPERATION FLASHPOINT

Жанр *Командный шутер*
Издатель *Codemasters*
Разработчик *Bohemia Interactive Studios*
Дата выхода *2 квартал 2001 года)*

Год 1985. В одном ныне не существующем государстве, занимавшем некогда одну шестую часть суши, к власти пришел новый лидер... Смена политической ситуации в стране вызывает резкую критику и недовольство в рядах "старой гвардии", появляются оппозиционные группировки. Ситуация резко осложняется, когда одна из таких группировок захватывает некий остров, вознамерившись сделать его цитаделью, из-под стен которой впоследствии можно будет начать наступление на "антинародный режим". Однако не обошлось без рояля в кустах: на одном из соседних островов оказалась "маленькая, но очень свободолюбивая республика", на другом – военная база НАТО. Лучшего места для колыбели очередной мировой войны и придумать нельзя! Однако самым неадекватным в данной ситуации оказалось то, что ныне не существующее государство, занимавшее некогда одну шестую часть суши, обратилось к НАТО с просьбой посодействовать в решении возникшей проблемы...

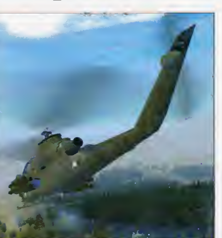
Мысль понятна – мы будем миротворцами НАТО. А что, по слухам, платят им неплохо и есть перспектива карьерного роста. Но это все потом, а пока придется помесить грязь в погонах рядового. Учитывая то, что разработчики обещают игровое пространство площадью порядка десяти тысяч квадратных километров, грязи хватит на всех.

Как вы понимаете, времена "Рэмбов" и прочих техасских рейнджеров прошли, так что придется привыкать работать в команде. Командный шутер – вот оно влияние Counter-Strike! Если повезет, со временем игрок сам возглавит отряд, но сначала придется довольствоваться малым. Принимая во внимание деликатность поставленной миротворческой задачи, беспричинно устраивать резню никто не позволит. Ну, разве что пару раз, по праздникам... А так придется действовать максимально скрытно, но при этом как можно более эффективно. И не важно, придется ли штурмовать полевой лагерь противника или устраивать ночную вылазку на топливохранилище: чем позже враг узнает о вашем присутствии, тем больше шансов выполнить задание малой кровью. А в условиях оторванности от источников тылового снабжения вкупе с ограниченностью личного состава и ресурсов процент потерь и количество трофеев являются определяющими показателями эффективности.



По мнению авторов, сильно облегчить выполнение поставленных задач должна возможность захватывать и использовать вражеские транспортные средства. Действительно, марш-бросок километров на 50-60 в реальном времени – занятие не для слабонервных. Куда как приятнее позаимствовать какой-нибудь грузовик или танк, тем более что на пулю между глаз у их водителей контраргументов, как правило, не находится. Вообще, в OF можно будет ездить на всем, что ездит, плавать на всем, что плавает, и летать на всем, что летает, а в общей сложности будет доступно около 30 различных транспортных средств. Правда, на стадии тестирования игры выяснилось, что авторы перестарались с реалистичностью управления. Пользование транспортом больше походило на симулятор. К примеру, немногие тестеры сумели поднять в воздух вертолет, а пролететь на нем до заданной точки и посадить вообще удалось считанным единицам. Думается, в финальной версии управление техникой будет сильно упрощено.

Зато управление бойцом или отрядом не вызвало у тестеров никаких нареканий: все предельно просто, понятно и в то же время функционально. Теперь не нужно быть нянькой членам возглавляемой вами группы, постоянно следя за тем, кто куда пошел, кто в кого



стреляет и т.д. Стараниями авторов уровень интеллекта ваших подопечных поднят до тех высот, когда они сами способны сообразить, что, попав под огонь вражеского снайпера, целесообразнее упасть на землю, найти укрытие, отползти туда, после чего постараться установить местоположение противника и уничтожить его. То же самое можно сказать и об оппонентах. Не ждите, что вражеская пехота будет тупо лезть на пулеметы в надежде, что на всех у вас не хватит боеприпасов. Противник постарается заманить вас вглубь, взять в клещи и уничтожить. При необходимости будет вызвана подмога в виде пары броневиков или вертолетов.

Большое внимание уделено внешней реализации игры. Равнины, холмы, болота, леса, деревни, города – здесь есть все; притом уровень реализации достаточно высок. Чего только стоит реальное ночное небо, предоставляющее возможность ориентироваться по звездам. В качестве минимума авторами заявлен PII-266 с 64 Mb RAM, но, надо полагать, реально понадобится нечто вроде PIII-500 со 128 MB RAM да еще и приличной видеокартой в придачу. В принципе, ничего неожиданного и сногсшибательного, можно даже сказать, по-божески.

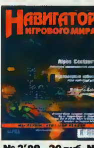
Напоследок хочется отметить неординарное чувство юмора ребят из Bohemia Interactive Studios. Что ни говори, а такой сюжет не каждый день попадается. А касаемо самой игры... Сами видите, заявленные возможности смотрятся очень привлекательно. А на вопрос "обманут/не обманут?" у нас нет пока ответа. Но скоро будет – ждать выхода игры осталось недолго.



Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира", а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 2, 3." и спецвыпуск "Might & Magic".

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА


№ 6'98 - 20 руб.

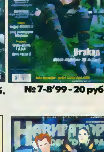

№ 2'99 - 20 руб. № 2'99 + CD - 32 руб.


№ 3'99 - 20 руб. № 3'99 + CD - 32 руб.


№ 4'99 - 20 руб.


№ 5'99 - 20 руб. № 5'99 + CD - 32руб.


№ 6'99 - 20 руб.



№ 7-8'99 - 20 руб.



№ 9'99 - 20 руб.



№ 10'99 - 20 руб.



№ 11'99 - 20руб.



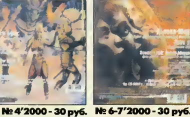

№ 12'99 - 30 руб.


№ 1'2000-30руб.



№ 2'2000 - 30руб. № 2'2000 + CD - 42 р.


№ 3'2000 - 30руб. № 3'2000 + CD - 42 р.


№ 4'2000 - 30 руб. № 4'2000 + CD - 42р.

№ 6-7'2000 - 30 руб.


№ 9'2000 - 30 руб. №9'2000 + CD - 42р.


№ 10'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.


№ 11'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.


№ 12'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.


№ 1'2001 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.


20 руб.

35 руб.

35 руб.

35 руб.

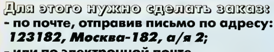


№ 1'2000 - 30 руб.

№ 2'2000 - 30 руб.

№ 3'2000 - 30 руб.

№ 4'2000 - 30 руб.



Для этого нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу: ***123182, Москва-182, а/я 2;***
- или по электронной почте ***navigat@aha.ru.***

В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.
Доставка – по почте, наложенным платежом.
В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.

Журналы можно заказать на нашем сайте, в разделе "Сетевой магазин"



Игорь Галочкин

Чешский Counter-Strike?

TEAM FACTOR

Жанр FPS
Издатель НЕ ИЗВЕСТЕН
Разработчик 7FX
Дата выхода IIIквартал 2001 года



Товарищи дорогие, кто хочет пострелять? Все, ну буквально все хотят... И чтобы с грязью, кровью, совсем как по-настоящему... Но только чтобы все-таки не по-настоящему, без какой-либо опасности для жизни. Чешские разработчики из 7FX, похоже, решили предоставить нам такую возможность. А чтобы не так скучно было просиживать одиноким ребятам со своей любимой девушкой по имени Компьютер, новый командный шутер будет многопользовательским. Прямо-таки Counter-Strike -эпидемия какая-то...

Новая игра будет называться Team Factor. В названии ключевое слово - Team, то есть "команда", "группа людей, занимающихся одной работой". И работа эта - убивать людей. А также выполнять разные задания: выкрасть информацию, уничтожить объект, спасти заложника и так далее. Противоположной команде, соответственно, надо помешать противнику. Все это уже было в Hidden&Dangerous (кстати, тоже чешских разработчиков), Counter-Strike и других играх. Team Factor вообще на первый взгляд сильно походит на Counter-Strike. Поэтому главный вопрос – что же тут нового, чем нас собираются удивить и очаровать?

По словам разработчиков, Team Factor никоим образом не будет клоном Counter-Strike. Первое и главное отличие – в игре не две, а три команды: "синие" НАТОвские коммандос, "красные" российские спецназовцы (!) и "черные" - нейтралы. Благодаря этому появится гораздо больше вариантов развития событий. Задания в миссиях будут специально поставлены так, чтобы две команды противостояли друг другу, а третья занималась своими черными делами, мешая двум остальным.

Вот, к примеру, сценарий одной из миссий: отряд US SOCOM собирается захватить военного лидера одного из арабских государств, чтобы потом привлечь его к суду за антиамериканскую агитацию. У этого лидера есть своя элитная охрана из бравых ребят российского спецназа. Как и следовало ожидать, завязывается вооруженный конфликт. А тут еще израильские части прилетают с заданием уничтожить арабского лидера. И что же получается? Американцы с Израилем бьют русских, а потом решают вопрос, кому достанется жертва...

Второе важное отличие – специализация игроков. Будут снайпер, скаут, техник и обычный солдат. Профессии вполне узнаваемые. Техник, скажем, хорош только для огневой поддержки и взрывных работ. Он носит неплохую броню, может стрелять из пулеметов и гранатометов, пользоваться минами и взрывными устройствами. Скаут (то есть разведчик) умеет подкрадываться к врагам, но стреляет довольно плохо. Может пользоваться мини-пулеметами, дробовиками, а также устройствами для засечения противника, на оружие надевает глушитель. Снайпер стреляет далеко и метко, хотя обладает и существенной слабостью: он может пользоваться только снайперскими винтовками и ничем другим.

Еще в Team Factor будет гораздо больше оружия по сравнению с Counter-Strike: пистолеты Glock 17, Mk.23, SIG P-226, револьвер MR-73 с оптическим прицелом, дробовики SPAS-12, SPAS-15 и KS-23M, автоматы AK-47 и G-3, снайперские винтовки M-24, SR-25, AWS, VSS и многое другое. Всего видов оружия в игре будет около 45, не считая модификаций. Миссии будут проходить не на абстрактных полях и речках, а в самых невероятных местах по всему миру: на российском секретном заводе по производству новых видов вооружений, в джунглях Латинской Америки, в печально известной Югославии и даже в городах США.

Как и в других шутерах, оружие стреляет с разной силой и разной точностью, но и здесь были сделаны приятные вещи: после бега и во время него меткость сильно падает, идет учет фактора усталости.

Создание игры еще не закончено, и разработчики продолжают вносить разные интересные, реалистичные элементы в игру. Поговаривают, что, кроме обычного крестика в середине экрана, появится режим прицеливания, имитирующий мушку настоящего оружия или настоящий прицел снайперской винтовки. Есть идеи по усовершенствованию движений игрока. Например, перед прыжком с разбега делать короткую задержку (как будто персонаж чуть-чуть приседает, чтобы сильнее оттолкнуться от земли). Ну и, конечно, будет тщательно проработана физика игры, чтобы пуля пролетали, прошибая только тонкие стены и нетвердые предметы, чтобы оружие не входило в стену, как нож в масло, и так далее.

И последняя приятная новость: все достижения и показатели игроков сохраняются на центральном сервере, поэтому ваш персонаж будет обладать индивидуальным именем, послужным списком и профессиональными навыками. По ним вас смогут узнать другие игроки в сети.





- самые ехидные обзоры
- самые скандальные новости
- самые ежедневные розыгрыши
- и многое, многое другое...



www.tgw.ru



Игры, компании Бука, которые выйдут в ближайшие 3 месяца:



JA 2.5: Цена свободы

Руна

Что получают наши подписчики:

1. Возможность выиграть в постоянных конкурсах новую игру
2. За минимальную цену получить свежий номер Навигатор Игрового Мира
3. Получить его своевременно!
4. Оформившие полугодовую подписку на журнал с диском, получают подарок - новую игру от компании Бука!

Для подписки на журнал “Навигатор игрового мира” необходимо:

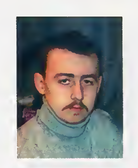
1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении сбербанка РФ по следующим реквизитам:
Получатель - **ООО “БИБЛИОН”** **ИНН 7707060825**
Расчетный счет **№ 40702810000010102060**
В ЗАО “Международный Московский Банк” г.Москва
Кор. счет 30101810300000000545
БИК 044525545
Назначение платежа:
Подписка на журнал “Навигатор игрового мира” на ____________________ мес.
(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182 Москва - 182, а/я 2
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 190-97-68**
или по электронной почте **navigat@aha.ru**

3. Оплату производить только в отделениях Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только по территории России.

Константин Подстрешный



Прогноз погоды

Следя за небом, не теряй из вида земли.
Валерий Максим (римский историк, 1 век н.э.)

"Шторм"\Echelon

Жанр *SpaceSim*
Издатель *Бука*
Разработчик *MADия*
Требуется *Pentium 200, 64 Mb RAM, 3D-уск.*

Когда апрельский номер Навигатора попадет к тебе в руки, уважаемый читатель, полная версия "Шторма" уже будет лежать на прилавках, а на данный момент (средина марта – прим. ред.) журналистской братии приходится довольствоваться пререлизной версией игры, любезно предоставленной компанией "Бука". В этом полусыром варианте "Шторме" частично отсутствуют озвучка и заставки, в изобилии водятся баги, глюки и прочие нехорошие фишки, еще не отловленные командой тестеров, зачастую встречаются боевые вылеты из игры в Windows, но посмотреть, а главное, поиграть в Storm можно уже сейчас.

И вот, что мы вам скажем

Главное в "Шторме" это не сторилайн, не разветвленный сюжет и не такая туманная вещь как геймплей, главное - это (как ни странно говорить такое про отечественный продукт) графика. Самое милое дело в игре включить камеры внешнего обзора и смотреть, как работают двигатели вашего корабля, просто смотреть. Еще можно полюбоваться потрясающей красоты небом, собственным отражением в воде, друзьями по крылу и просто суетящимися на пыльной базе машинами технического обеспечения. А вот врагов как следует разглядеть не удается, они проносятся мимо на безумной скорости, поливая вас плазмой и пулеметными очередями; вы же отвечаете им взаимностью, выпуская вослед пару тяжелых GM. Инверсные следы от ракет, конечно же, достойны всяческого восхищения.

Игра изначальное затачивалась под то, чтобы поражать наши зрительные нервы спецэффектами, еще два года назад трехмерный ускоритель уже стоял в обязательных требованиях. Можно считать, что питерская команда MADия добилась поставленной цели: сейчас на PC нет проектов, которые могут соперничать со Штормом в показателях графики. Самое удивительное, что таких конкурентов и не предвидится.

Допустим, рядовой геймер выжил после графической эйфории, которая накатывает на него с экрана, и решил все-таки взяться за мышку. Вот тут-то и подстерегает та самая собака, которая не упустила случая порыться ни в одной игре. Не будем говорить, что в Шторме плохое управление, назовем его странным. Даже в стародавнем MagicCarpet нас не заставляли так усердно крутить мышкой. Естественно горячие клавиши присутствуют в надлежащем им составе, но львиная доля работы ляжет именно на кнопки и шарик вашего хвостатого друга.

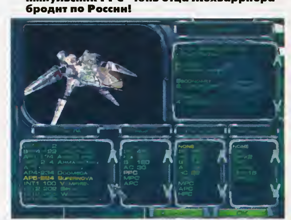
Мехи в воздухе

Больше всего "Шторм" похож не на авиасимулятор, а на продукты жизнедеятельности FASA, такие как Mechwarrior или Crimson Skies. Взять хотя бы наших футуристических крылатых коней. В игре замечательный парк машин, на любой выбор: кому-то по душе середнячок Cyclone, а хочешь - садись на тяжелую Supernova, на легкий и очень быстрый Spirit или на любой другой из двух десятков ЛА, которые заготовили для нас разработчики. Каждый корабль имеет на борту максимум три слота для оружия, приятно, что внешний вид самолета меняется в зависимости от того, какие пушки вы взяли для выполнения той или иной операции. Вдвойне приятно, что каждое оружие еще и анимировано по-своему. Например, тратя боезапас шестиствольного пулемета, автор этих строк замечал падающие вниз гильзы, каково же было мое изумление, когда, включив камеру внешнего обзора, я увидел, что стволы пулемета действительно вращаются (а гильзы, кстати, сыпались именно из турели, а не из какой-либо другой части корабля).

Не пройдет и месяца

Если отрешиться от довольно пародийного сюжета, повествующего о карьере сельскохозяйственного летчика и изобилующего именами "Ник Лохсон" и "Дуглас Very Стронг", то нельзя не признать, что авторам удалось создать полноценный фантастический мир, наполнить его футуристической техникой и облачить все это в достойную графику. Отечественные "Корсары" штурмуют Top 100, так почему же нашим звездолетам не подхватить сию славную традицию? Мы бы с чистой совестью могли поместить ревью по "Шторму" в этом номере, и рейтинг был бы достаточно высок. Однако решили потерпеть месяц, чтобы по достоинству оценить полную версию. Ждите майский Навигатор, не успеет подсохнуть первые звездочки на борту вашей Суперновы, как он будет в продаже.

▼ **Так выглядит моя Суперновa в технических менюшках игры. Три правых нижних окошка - оружие, которое можно на нее повесить, обратите внимание на импульсник PPC - тень отца Мехварриора бродит по России!**



▼ **И так в игре. Вы посмотрите на эти стройные элероны, на эти синие выхлопы двигателей, на эту полупрозрачную обтекаемую кабину... Ну, как в нее не влюбиться?**



Anry Seagull



Испанский салат из мелкошинкованных монстров

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

Жанр	TPS
Издатель	Codemasters
Разработчик	RebelAct Studios
Требуется	Pentium II 400, 64 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 500, 128 Mb
Multiplayer	Pentium III 500, 128 Mb

Последние полгода ты ждал только ее. Ты говорил только о ней, ты прочитал все интервью, посвященные ей, все имеющиеся скриншоты лежат на твоем винте в специальной папке, ты заменил "обои" из Фоллаута на артворк с ее официального сайта, и знакомые, проходя мимо и замечая эту перемену, стали спрашивать, что это за "Се-ве-ран-се – я правильно прочитал?". Услышав в ответ, что это испанская суперигра, которую делают уже четыре года, эти недалекие личности со снисходительной улыбкой шли играть в "Руну" и Каунтер-Страйк.

И вот - 23 февраля. В твоих руках заветный подарок себе любимому на праздник – долгожданный диск Severance: Blade of Darkness. Всем назойливым подружкам отказано во внимании, не имеющие компьютера друзья бухают у кого-то на квартире, а ты вставляешь диск в CD-ROM в надежде на пару недель погрузиться в фантастический мир Героев и Подвигов, где только от тебя зависит исход вековой борьбы Света с Тьмы.

Добро обязательно победит Зло. Поставит его на колени. И отрубит ему голову

Из всего четырехлетнего срока разработки на сюжет, по всей видимости, ушло не больше недели. Вопрос неоднозначный: с одной стороны, не за чем нагружать игроков излишней сюжетной шелухой, ведь это просто экшен, кровавое средневековое мочилово. С другой стороны, небанальный и лихо закрученный сторилайн никак не повредил бы игре. У нас же все просто: "сюжет" подается исключительно текстом и закадровым голосом между миссиями плюс иногда встречаются скриптовые сценки. Некоторые очень даже ничего, но большинство – все то же заунывное проговаривание какого-либо текста.

Таким образом, сюжет – первое разочарование от игры. За чудовищно долгим процессом установки игры следует абсолютно никакой вступительный ролик, никоим образом не проливающий свет на сюжетную подоплеку событий. Не могу поверить, что за четыре года нельзя было нарисовать что-нибудь более впечатляющее, чем пятнадцатисекундная демонстрация воткнутого в каменный алтарь Священного Меча, который нам предстоит добыть и который поможет победить пробудившихся демонов Зла... И пусть из глаз изображенного на эфесе лика богини Ианны текут потрясающие кровавые слезы (куда деваться - ведь это испанская игра) – этого мало. Где орды нечисти, сеящие ужас и разрушение? Где адская сеча с горами трупов? Почему у меня не создали настроения "труба зовет, герой идет – звенит кольчуга"? Согласитесь, все мы ждали от этого проекта великолепного вступительного ролика, он просто обязан был быть.

Эй, прохожий, проходи, эх, пока не получил!

После выпитого в процессе установки чая, просмотра никудышного ролика и выбора персонажа мы наблюдаем еще одну скриптовую сценку, более подробно вводящую в курс дела, – и вот она, игра! Самое время разобраться с управлением, если вы не сделали этого раньше. Это еще одно испытание для игрока – к управлению надо привыкать. Движений много, поэтому крайне рекомендуется пройти тренировочные уровни. Тут вам объяснят, к примеру, что для того, чтобы побежать, надо два раза быстро нажать "вперед", а нормальный стрейф появится только после того, как вы "залочитесь" на одном определенном монстре. Да, многим управление покажется сложным и неудобным, но при желании к нему достаточно быстро привыкаешь.

Преодолев борьбу с азами, мы с головой окунаемся в резню. Именно в этом и состоит основная прелесть Blade of Darkness – расчетливое кровопускание, отсечение наболевшего и ненужного у врагов. Главное достоинство игры – ее уникальная боевая система. Здесь каждая схватка – спектакль, почти кинематографический танец со смертью. Любого, опрометью бросившегося на врага, скорее всего, ждет бесславная кончина. Важна не молодецкая удаль и бездумное кликанье мышкой, а холодный, трезвый расчет, выжидание подходящего для удара момента. Благо, для этого созданы все условия: каждый персонаж владеет пятью базовыми ударами, а также немаленьким набором спецударов и комбо. Перекаты и уходы в сторону помогут обойти противника и застать его врасплох, с помощью щита можно отражать вражеские удары (щиты здесь имеют фиксированный запас прочности). Каждая стычка требует предельной концент-

▼ **Учимся прыгать по экспресс-методу Анны Каренниной. Потребуется не меньше пяти load game**





▲ **Иди врежь ему! - Только после Вас! - Но ты же сильнее! - Зато ты тоньше**

рации внимания и хорошей реакции.

Что интересно, тактику боя часто придется подстраивать под манеру противника и имеющееся оружие. Есть осторожные, расчетливые монстры, есть яростные и быстрые. Кого-то надо ловить на контрударе, кого-то – с правильного расстояния встречать комбо, кого-то провоцировать на удар с последующим мгновенным уходом за спину и незамедлительным шинкованием тыловой части. Пару раз для особо одаренных монстров даже пришлось выдумывать специальные комбинации с неоднократной сменой оружия (одним щит побыстрее разбить, другим – издалека достать, третьим – в ближний бой кинуться). Кстати, нельзя не отметить огромное разнообразие вооружения. Двенадцать-тринадцать типов оружия для каждого персонажа плюс несколько уникальных волшебных орудий убийства. И для каждого имеется свой спецудар.

AI врагов надо отдать должное: они умеют действовать слаженно, брать "в клещи", прижимать к стенке, вовремя отступать и – о Боже! это революционно! – в критический момент они пьют бутылки со здоровьем, ежели таковые при них имеются. Хотя и тут не обошлось без проколов: частенько можно обнаружить такое место, куда враг за тобой не пойдет, и оттуда практически в упор закидать его всем тем, что находится в инвентаре. Или заколотить дальними комбо. Кроме того, в группе супостаты, как правило, больно задевают друг друга при ударах. И даже иногда злобно дерутся!

Четыре всадника Апокалипсиса

О том, что будут представлять собой четыре персонажа Blade of Darkness, было известно задолго до выхода игры. Ничего нового – Рыцарь (он же Паладин), Варвар, Дварф и Амазонка. Их характеристики и пристрастия к определенным средствам уничтожения легко предсказуемы и привычны для любого, кто маломальски знаком с подобного рода играми. Стоит отметить, что процесс выбора персонажа в начале игры выполнен оригинально, единственное замечание – звучащая в этот момент фоновая музыка очень уж что-то мне напоминает.

- Sargon – Рыцарь

По приказу короля Саргон с пятьюдесятью своими лучшими рыцарями направился в крепость Табрик, где барон Рагнар (неужели тот самый?!) уже несколько недель сдерживал осаду темных сил, неся большие потери. Но они опоздали. Саргон схвачен и посажен за решетку – с этого и начинаются его приключения.

У Рыцаря среднее количество "хитов", он обладает достаточно большой скоростью передвижения, ловок, силен и вынослив. Может надевать доспехи [вообще-то, легкие доспехи может найти для себя каждый персонаж – прим. ред.]. Специализация в оружии – меч (или палица) и щит. Практически с самого начала игры владеет мощными спецударами. Одна из основных проблем – поначалу небольшое количество энергии, заставляющее использовать тяжелое оружие и комбо редко и осмотрительно. После достижения шестого-седьмого уровня при должной сноровке становится способен буквально прорезаться сквозь вставших на его пути. Пожалуй, самый сбалансированный персонаж.

- Naglfar – Дварф

Позволю себе не переводить расу и имя этого рыжего бородача-крепыша. Не поворачивается язык называть его "карликом", а уж об имечко черт ногу сломит.

Несмотря на то, что дварф изначально "здоровее" и выносливее всех остальных персонажей, играть за него сложнее всего. Причиной тому служит невысокая скорость передвижения и особенность излюбленного оружия – топоры (а также дубинки и молоты) слишком коротки. Приходится идти в ближний бой и учиться активно использовать щит. А еще Дварф менее всех прочих подвержен действию ядов и магических заклинаний.

- Zoe – Амазонка

А вот и симпатичная девушка в нашем тесном мужском коллективе. Свободная амазонка из города Аргос. Недавно встретила одного путешественника, который показал ей карту какого-то мистического города, полного сокровищ. Вдохновленная мыслью о богатстве Зо купила карту и отправилась навстречу судьбе...

У Амазонки меньше всех хитпойнтов и энергии, но она дерется дистанционным оружием – копьями, шестами и алебардами, ее атаки быстры и эффективны, так что не всякая птица долетит до середины Днепра. Универсальное комбо одно – Whirl Wind. Но какое! Не девушка, а ходячая мясорубка.

- Tukaram – Варвар

Приключения Тукарама начались со странных событий в его племени. По ночам стали исчезать или убивать себя женщины и мужчины, и старики заговорили о мистических врагах с севера. Однажды ночью шаману было видение, гласящее, что появится Избранный, что выведет из-под ига темных сил свой народ. Выбор пал на Тукарама, известного своей храбростью и силой.

На первых порах играть за Варвара тяжеловато: у него не так много хитпойнтов, первые миссии наполнены серьезными противниками, а с хорошим оружием и "аптечками" проблемы. Его излюбленное оружие – двуручные мечи. Ими очень удобно сносить дурные головы с плеч, но это "медленное" оружие, и нужно быть внимательным, чтобы не получить удар первым.

Как здесь красива-а-а... А далеко еще до Лехиной дачи?

Говоря о Blade of Darkness, нельзя обойти вниманием вопрос движка и графики, ведь именно на превосходное качество визуализации и реаль-

ную физическую модель особо напирали при рекламировании игры. Одно перечисление заявленных разработчиками "фич" может занять целую страницу. Если коротенько: динамическое освещение с объемными тенями от нескольких источников света, реальная физика, вода, огонь, дым и отражения, поддержка всех существующих API, анимация на базе технологии Motion Capture (более 1700 оцифрованных движений!), адаптация движений персонажей под используемое оружие, бьющая фонтанами кровь, появляющиеся в реальном времени и в правильных местах раны, возможность отрубить врагу любую конечность, включая голову...

Вначале игра ошарашивает предлагаемыми красотами и наворотами. Хочется просто ходить по этим пещерам и замкам, отражаться в воде озер, крутиться из стороны в сторону с факелом в руке, поражаясь фантастической и в то же время реальной игре света и тени. И лишь пройдя пару уровней, начинаешь замечать, что не все так гладко в этом королевстве. Объекты, текстуры, анимация – все это здесь далеко не верх совершенства. В глаза бросаются неудачные стыки и уже привычные в играх от третьего лица глюки, связанные с проваливанием моделей в стены и временами нападающими на камеру безумствами.

Впрочем, движок действительно уверенно держит открытые пространства среднего размера и не впадает в коматозное состояние при схватке с несколькими монстрами сразу. Многие детали интерьера можно разломать, а то, что подбирается с пола, можно эффектно швырнуть.

Отдельно стоит отметить великолепную анимацию ударов, движений и предсмертной агонии. Очень веселят в этом плане скелетоны - после умерщвления, вместо того чтобы просто раскинуть своими костями по округе, они продолжают вытанцовывать все предписанные разработчиками фазы пресловутого motion capture.

Но если не придираться, то смело можно заявить, что движок у Blade of Darkness первостатейный и при должной доработке мелочей может претендовать на многое. Не знаю, что там будет в третьем Думе (кроме запредельных системных требований), а здесь мы уже имеем отличную систему освещения и реальную физику мира.

- Больной перед смертью потел? – Потел. – Очень хорошо

Казалось бы, вот она – игра нашей мечты! Бог с ним, с сюжетом, с висящими в воздухе трупами и каверзами управления. Зато какие бои! За них игре можно простить все недочеты. Но... Но на самом деле мы все-таки ждали от игры много большего. Отсутствие колющих ударов и практическая бесполезность очень многих комбо (в особенности на начальных уровнях!) сводит на нет все удовольствие. Драки частенько превращаются в монотонную беготню вокруг противника. В итоге, вместо импровизации – желание поскорее разделаться с этим надоедливым амбалом, терпение лопается, начинаешь торопиться, теряешь контроль, принимаешь на грудь серию ударов отравленным клинком – все сначала.

А потом еще этот дизайн уровней. Откуда ни возьмись, с грохотом падают на голову огромные каменные валуны, из-под земли выпрыгивают колья, мост проваливается под ногами – каждый из подобных случаев смертелен. И если при первых попаданиях в такие ловушки адреналин буквально стекает в ботинки, а душа геймера требует продолжения банкета, то при загрузке пятидесятого сейва этот адреналин уже брызжет слюной на монитор, вылетая из чрева играющего вместе с отборным четырехэтажным матом. Особенно это касается встроенной в каждый экшен от третьего лица мини-игры "перепрыгни через пропасть".

Еще более скучно становится, когда понимаешь, что следующее крыло замка, в котором ты сейчас проводишь чистку рядов, будет абсолютно таким же, что и это. Полнейшая симметрия во всем, одинаковые помещения, лестницы, стены и потолки. Я понимаю, что в жизни все оно так и есть, живем все в одинаковых прямоугольных железобетонных конструкциях, но где детали?! К счастью, есть и очень оригинальные уровни, но в целом - довольно-таки однообразно.

Пара слов о звуке. Он есть :)). Он даже неплохой. Но опять немного не дотянули – особенно что касается голосов героев. Музыка, в принципе, поддерживает требуемую атмосферу, ее даже можно назвать иногда интерактивной, но... вижу, вы уже поняли.

Про мультиплеер специально не скажу ни слова. Не для того игра эта делалась. Вот во второй части – там все будет как надо, пацаны головы дают на отсечение.

Нужна ли реклама монетному двору?

Вам может показаться, что я ненавижу Blade of Darkness. Это не так. Придирки придирками – работа у меня такая – а игра отличная. Просто хвалить творение Rebel Act – занятие неблагодарное и не столь интересное, гораздо важнее попытаться понять, почему долгожданный шедевр все-таки, по большому счету, не оправдал возлагавшихся на него надежд. Играть же в Blade of Darkness надо обязательно, потому как это первая (я настаиваю!) игра от третьего лица, заслуживающая существования на этом свете. Никаких "Рун", "Алис" и уж тем более "Ларис"!

▼ Ага! Получил спецудар, големище!



Игровой интерес	■■■■■■■■■□
Графика	■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Дизайн	■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■□

Рейтинг 8.4

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Александр Лашин

Стою на асфальте я, в лыжи обутый...

За свою жизнь мне доводилось смотреть страшные фильмы, читать страшные книги и играть в страшные игры. Тем не менее, знакомство с Winthorp's Mansion стало для меня потрясением - такого кошмара я еще не видел!

Наличие отсутствия

Цель пребывания главного героя в указанном в названии особняке Уинторпа и смысл его телодвижений остается загадкой на протяжении всей игры. Сюжета, равно как и внятной предыстории, у сего "шедевра" просто нет. Нам дозволено знать только, что мы действуем от лица частного детектива Дика Ашера и что нам предстоит распутать страшные тайны и жуткие секреты особняка. За каким рожном Ашеру понадобился этот самый дом и его тайны – неясно.

Отсутствие наличия

Предположим, сюжет нас не интересует. Хорошо. Что же тогда у нас есть еще? Есть отстойного качества экшен, с графикой уровня достославного Build'a (это движок такой, Дюк на нем бегал еще), со спрайтовыми кустиками и тупейшими полигонными (ура!) зомбарями, с угловатыми объектами, идиотскими текстурами и растущими там-сям грибочками, восстанавливающими здоровье (гы-гы-гы, в "Смуте" такое было, если кто помнит)... Кое-где можно найти ключ к запертой части уровня, "ненавязчивую" подсказку или новый вид оружия (коих всего имеется семь штук). Может быть, это звучит парадоксально (хотя на самом деле – чистейшая правда!), но как adventure "Особняк" значительно проигрывает даже... Kingpin'у! Там был сюжет, были красивые скриптовые сценки, была цель. Здесь же – одинокий авишник, который показывают в качестве приправы к "гамоверу". Авишник, замечу, препоганейшего качества, как и вся графика в игре. Плюс тормоза. Это убожество имеет наглость тормозить на Riva TNT 2. Плюс отвратный звук. Плюс совершенно бездарно сделанное управление. Плюс еще много всего, о чем можно было бы писать трактаты, будь они хоть кому-то нужны. Посмотрите на скрины. Опустите взгляд на рейтинги. Все понятно?

DICK USHER PRIVATE EYE: WINTHORP'S MANSION

Жанр	FPS/adventure
Издатель	Crystal Interactive
Разработчик	Viper Byte
Требуется	Pentium 233, 64 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 400, 256 Mb

Для тех, кто в танке

Это отстой. Периодически появляются такие игры, которые разработчикам надо было бы выкладывать в Интернет для бесплатного скачивания и радоваться, если хоть кто-нибудь на них позарится. Это же чудо продается за сорок баксов, хотя не стоит и тех 80-ти рублей, которые просят за него пираты.

P.S. Демо-превью по этой игре было опубликовано в Навигаторе



№ 3(11) 1998. Тогда она называлась Tyrannizer и продвигалась на рынке как action...

P.P.S. Что самое интересное, сваявшие ЭТО немецкие "самородки" упрятали свои имена в файл credits.txt, запакованный для пущей скрытности в .zip. Значит, им все-таки стыдно!



Рейтинг :



Навигатор Игрового Мира совместно с компаниией "БУКА" предоставляет уникальиую возможиость приобрести по почте иовиики рыика компьютериых игр и провереииые времеием хиты.

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



ВАНГЕРЫ (1 CD; action/adventure)
Код 109 Box 300 руб (320 руб)
Код 142 Jewel 80 руб (90 руб)



Русская Рулетка 2
(1 CD, 3D action/симулятор)
Код 125 Box 260 руб (280 руб)
Код 126 Jewel 80 руб (90 руб)



Петька и ВИЧ 2 : Судный день
(1 CD; квест)
Код 123 Box 260 руб (280 руб)
Код 124 Jewel 80 руб (90 руб)



Петька и ВИЧ спасают Галактику (3 CD, квест)
Код 121 Box 300 руб (320 руб)
Код 122 Jewel 240 руб (270 руб)



Незнайкина Грамота
(1 CD, обучающая для детей)
Код 117 Box 300 руб (320 руб)
Код 118 Jewel 80 руб (90 руб)



Меч и Магия 8
(2 CD RPG)
Код 131 Box 300 руб (320 руб)
Код 138 Jewel 160 руб (180руб)



Jagged Alliance 2: Агония Власти
(2 CD, стратегия/RPG)
Код 102 Box 300 руб (320 руб)
Код 103 Jewel 160 руб (180 руб)



Орда: Северный ветер
(1 CD, стратегия)
Код 119 Box 300 руб (320 руб)
Код 120 Jewel 80 руб (90 руб)



Герои Меча и Магии 3 (1 CD; стратегия)
Код 111 Box 300 руб (320 руб)
Код 112 Jewel 80 руб (90 руб)



Герои Меча и Магии3: Дыхание Смерти (1 CD, стратегия)
Код 113 Box 260 руб (280 руб)
Код 114 Jewel 80 руб (90 руб)



GTA2 : Беспредел
(1 CD, action/гонки)
Код 100 Box 300 руб (320 руб)
Код 101 Jewel 80 руб (90 руб)



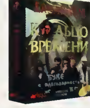
Громада
(1 CD, Аркада)
Код 115 Box 260 руб (280 руб)
Код 116 Jewel 80 руб (90 руб)



Фланкер 2.0
(1 CD,симулятор)
Код 127 Box 390 руб (420 руб)
Код 128 Jewel 80 руб (90 руб)



Бременские Музыканты
(1 CD, квест)
Код 107 Box 260 руб (280 руб)
Код 108 Jewel 80 руб (90 руб)



АКВАРИУМ:"КОЛЬЦО ВРЕ-МЕНИ"
(2 CD, мультимедия)
Код 104 Box 270 руб (300 руб)



Штырлиц
(1 CD, квест)
Код 129 Box 260 руб (280 руб)
Код 130 Jewel 80 руб (90 руб)



Аэропорт
(1 CD, экономическаястратегия)
Код 105 Box 300 руб (320 руб)
Код 106 Jewel 80 руб (90 руб)



Вояки
(1 CD; Аркада)
Код 132 Box 260 руб (280 руб)
Код 133 Jewel 80 руб (90 руб)



Крестоносцы Меча и Магии
(1 CD,Action/RPG)
Код 134 Box 260 руб (280 руб)
Код 135 Jewel 80 руб (90 руб)



Рыцари поднебесья
(1 CD,Action)
Код 136 Box 260 руб (280 руб)
Код 137 Jewel 80 руб (90 руб)



Готика Марса
(1CD,Actan/Adventure)
Код 140 Box 260 руб (290 руб)
Код 141 Jewel 80 руб (90 руб)



Вторжение: Выжженная Земля
(1 CD;Стратегия)
Код 145 Box 300 руб (320 руб)
Код 146 Jewel 80 руб (90 руб)



История войн: Наполеон
(1 CD;Стратегия)
Код 147 Box 300 руб (320 руб)
Код 148 Jewel 80 руб (90 руб)



Не зная страха
(3CD,Приключения)
Код 149 Box 300 руб (320 руб)
Код 150 Jewel 240 руб (270 руб)



Heavy Metal FAKK2
(1 CD;3DAction)
Код 151 Box 270 руб (290 руб)
Код 152 Jewel 80 руб (90 руб)



Поручик Ржевский
(1 CD,Квест)
Код 153 Jewel 80 руб (90 руб)



Игровая матрица
(1 CD,Сборник)
Код 139 Jewel 80 руб (90 руб)



Волшебный Сундук
(1 CD, игры для детей)
Код 110 Jewel 80 руб (90 руб)



Агент
(1 CD,Квест)
Код 173 Box 300 руб (320 руб)
Код 174 Jewel 80 руб (90 руб)



Хроники Героев: Воины Степей, Преисподняя
(2 CD;Стратегия)
Код 161 Box 300 руб (320 руб)
Код 162 Jewel 160 руб (180 руб)



Хроники Героев. Схватки Драконов; Повелители Стихий
(2CD;Стратегия)
Код 171 Box 300 руб (320 руб)
Код 172 Jewel 160 руб (180 руб)



Шерлок Холмс. Возвращение Мориарти
(1 CD,Квест)
Код 163 Box 300 руб (320 руб)
Код 164 Jewel 80 руб (90 руб)



Pro Rally 2001
(1 CD,Симулятор)
Код 165 Box 300 руб (320 руб)
Код 166 Jewel 80 руб (90 руб)



Руна
(1 CD,Action)
Код 175 Box 300 руб (320 руб)
Код 176 Jewel 80 руб (90 руб)



Метаморфозы
(1 CD, сборник)
Код 178 Jewel 80 руб (90 руб)



АТЛАНТИДА 2 (4CD квест)
Код 201 Jewel Цена 300руб (360р)
Код 301 Box Цена 660руб *



HONDA МОТОКРОСС ГРАН-ПРИ (1CD гонки)
Код 200 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 300 Box Цена 580руб *



БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА (1CD квест)
Код 202 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 302 Box Цена 450руб *



БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2: ДЕЛО О СЕРИЙНОМ МАНЬЯКЕ (1CD квест)
Код 203 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 303 Box Цена 350руб *



ВОЙНА И МИР (1CD стратегия)
Код 204 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 304 Box Цена 450руб *





ГОРЬКИЙ-17: ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА (1CD RPG/стратегия)
Код 205 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 305 Box (В комплекте футболка и плакат) Цена 580руб *



ГОРЬКИЙ-18: МУЖСКАЯ РАБОТА (1CD RPG/стратегия)
Код 206 Jewel Цена 80руб (96руб)



ДАЛЬНОБОЙЩИКИ: ПУТЬ К ПОБЕДЕ (2CD гонки)
Код 207 Jewel Цена 160руб (192руб)
Код 307 Box Цена 560руб.*



ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА ИЛИ ОСОБЕННОСТИ МЫШИНОЙ ОХОТЫ (1CD квест)
Код 208 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 308 Box Цена 420руб *



ЗАТЕРЯНЫЙ МИР (1CD стратегия)
Код 209 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 309 Box Цена 580руб *



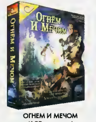
КИЛЛЕР ТАНК (1CD action)
Код 210 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 310 Box Цена 580руб *



КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ (1CD RPG)
Код 211 Jewel Цена 80руб (96 руб)
Код 311 Box Цена 250руб (300руб)
Код 306 Box (Подарочное издание в комплекте майка, плакат, коврик для мыши) Цена 960руб *



НЕ ТОРМОЗИ (1CD гонки)
Код 212 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 312 Box Цена 560руб *



ОГНЕМ И МЕЧОМ (1CD стратегия)
Код 213 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 313 Box Цена 580руб *



ФАУСТ: СЕМЬ ЛОВУШЕК ДЛЯ ДУШИ (4CD квест)
Код 214 Jewel Цена 300руб (360руб)
Код 314 Box Цена 580руб *



ФУТБОЛ 2000 (1CD футбол)
Код 215 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 315 Box Цена 580руб *



ЧИКАГО 1932: ДОН КАПОНЕ (1CD стратегия)
Код 216 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 316 Box Цена 380руб *



ЯРОСТЬ: ВОССТАНИЕ НА КРОНУСЕ (1CD action)
Код 217 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 317 Box Цена 560руб *



ДЬЯВОЛ-ШОУ (1CD action)
Код 218 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 318 Box Цена 660руб *



РАЗОРВАННОЕ НЕБО: КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА (1CD action)
Код 219 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 319 Box Цена 580руб *





МАШИНА ВРЕМЕНИ (2CD action)
Код 220 Jewel Цена 160руб (192руб)
Код 320 Box Цена 660руб *



Земля 2150: Война Миров (2CD стратегия)
Код 221 Jewel Цена 160руб (192руб)
Код 321 Box Цена 580руб *





Одиссея (2CD)
Код 222 Jewel Цена 160руб (192руб)
Код 322 Box Цена 580руб *

Помпеи (2CD)
Код 223 Jewel Цена 160руб (192руб)
Код 323 Box Цена 580руб *



Морские титаны (1CD стратегия)
Код 224 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 324 Box Цена 580руб *



Океан эльфов (Затерянный мир 2) (1CD стратегия)
Код 225 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 325 Box Цена 580руб *



АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
Код 326 Box Цена 580руб *



АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ
Код 327 Box Цена 600руб *



БОРОДИНО: НАУКА ПОБЕЖДАТЬ
Код 328 Box Цена 450руб *



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 99
(Дон Капоне, Не тормози, Война и мир, Ярость, Дальнобойщики) (в комплект дополнительно входит кепка "1С Дальнобойщики", вуппит, каталог "1С Мультимедия", демодиск)
Код 329 Box Цена 1400руб *



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000
(Атлантида 2, Аллоды 2, Футбол 2000, Горький 17, Дача кота Леопольда) (в комплект дополнительно входит футболка Горький 17, плакат Огнем и мечом, плакат Князь, щеточка для монитора)
Код 330 Box Цена 1400руб *

Варианты приобретения игр (только на территории РФ):

Вариант №1. Оплата.
Оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ стоимость заказа. При этом варианте цена указана без скобок. Цена в скобках для варианта №2 "наложенный платеж".

Реквизиты получателя:
ИНН ***7703205156*** *ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет №**40702810300062967801** в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет **30101810500000000662** БИК **044525662***

Бланк заказа

1. Индекс, адрес, Ф.И.О. получателя
2. Код товара Наименование товара Количество Цена Сумма
3. Общая сумма заказа
4. Тип доставки

Заполнить бланк заказа, обязательно указать:
В бланке заказа укажите ***различные варианты*** для *оперативной связи* с вами (телефон, E-mail).
Бланк заказа вместе с копией платежного документа выслать обычным или заказным письмом по адресу: 123182 г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор Игрового Мира". Для более оперативного выполнения заказа указанные документы можно выслать по E-mail на navigat@aha.ru.

Вариант №2. Наложенный платеж.
Заполните бланк заказа по образцу "вариант №1", при этом цена заказа по варианту №2 указана в скобках, в бланке заказа укажите тип доставки (*наложенный платеж*).
Пример: Герои Меча и Магии 3 Jewel будет стоить при заказе по "*варианту №1*" **80** руб. По "*вариантуN№2*" **96** руб.

Примечание: *жители регионов, в которые доставка почты осуществляется авиацией (например - Карякский, Ненецкий, Таймырский, Чукотский, Эвенский автономные округа, Магаданская область и некоторые другие, доставка в которые осуществляется авиа сезонно) могут воспользоваться только первым вариантом рассылки. Способ доставки в ваш регион вы можете узнать на ближайшей почте.*

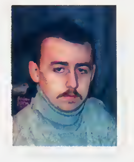
*Если стоимость заказа превышает 400 рублей, оплата производится только по "**варианту №1**"*
*Игры, коды которых выделены красным цветом также оплачиваются только по "**варианту №1**"*

*Срок выполнения закоза 10 дней с момента поступления оплаты на расчетный счет и получения копии платежного документа при "**варианте 1**" или при получении заявки при "**варианте 2**".*

Справки по телефону: (095)190-9768.

Умруны

Константин Подстрешный



CLIVE BARKER'S UNDYING

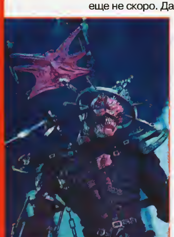
Жанр *FPS*
Издатель *Electronic Arts*
Разработчик *Electronic Arts*
Требуется *Pentium 266, 64 Mb RAM, 3D-уск.*
Рекомендуется *Pentium 300, 128 Mb RAM*

- Сколько ирландцев нужно, чтобы заменить лампочку?
- Нисколько, на крючке от люстры у них висит труп англичанина.
Анекдот, популярный к северу от туманного Альбиона

Темна ирландская ночь, но предков лучше перезахоронить

Если бы Клайв Баркер снял очередной фильм, то никто бы не дал гарантий, что картина соберет достойную кассу. Во-первых, классические ужасы сейчас не в моде, а во-вторых, имя этого режиссера изрядно подзабыли с 87 года, когда он закончил свой звездный Hellraiser ("Восставшие из ада"). Тогда, помнится, сам Стивен Кинг сказал, что "я вижу будущее жанра Horror и его имя - Клайв Баркер".

Только что-то непонятно: то ли зто будущее уже прошло, то ли наступит еще не скоро. Да и сам Клайв давно уже забросил киноискусство, последний его фильм (Hellraiser IV) вышел в 1996 году. Сейчас он пишет книги и сценарии к комиксам, а еще иногда придумывает всякие ужасные игрушки (вроде той, что изображена слева), которые бессердечные родители дарят своим детям за успехи в изучении математики. Поэтому многие восприняли его попытку написать сценарий к компьютерной игре как повод вернуться в большой бизнес. Собственно, почему бы и нет? Игра получилась хорошая, да и Клайв, говорят, подумывает об экранизации сюжета.



Братик кушает омлет, Вот такой у нас сюжет

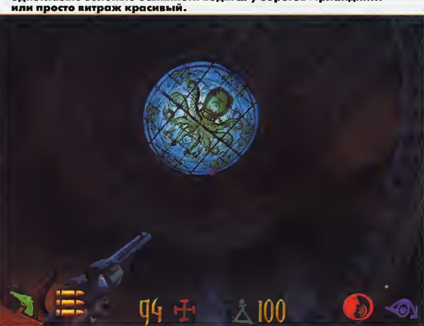
Перекликаясь с несколькими рассказами Баркера, сюжет игры рассказывает нам о приключениях Патрика Галловэя. Все началось с того, что главный герой получает письмо от друга – Иеремии Ковенанта (или просто Джереми), который спас жизнь нашему Патрику на первой мировой. Джереми просит помочь, а Патрик, конечно же, не может отказать. Помощь выражается в убийстве братиков и сестренок Ковенанта. Собственно, они сами виноваты, семейка та еще. Например, братец Амброуз убил своего папочку, а в середине игры оторвал голову и братцу Джереми. Сестренки так и вовсе с ума посходили: одна наложила на себя тонну грима а-ля Марсель Марсо, вторая в оборванном платье бегает по холмам Ирландии наперегонки со стаями монстров. Впрочем, их можно понять, они обе совсем недавно умерли. А вот второй братик – художник Аарон – совершенно непонятная личность. Казалось бы, виси себе спокойно на цепях в подвале, так нет: время от времени он выбирается и пишет картины в своей мастерской, преимущественно кровью.

Если вам придется столкнуться с представителем этой семейки, запомните - у них всех есть одна привычка: после того как вы выпустите в них надлежащее количество серебряных пуль, закидаете бутылками с коктейлем Молотова и напоследок, как следует, ударите молнией, то братик или сестренка приходят в бессознательное состояние и некоторое время стоят, покачиваясь. Тут-то им и надо рубить голову большой и на вид очень острой косой, которая завалялась у вас в арсенале.

Ya-ya, Patrik Krolikoff

Первые уровни игры поражают: вместо привычных уровней из нескольких комнаток нас запускают в приличных размеров особняк. С библиотекой, склепом, оранжереей и прочими буржуазными излишествами. Все это невероятно красиво. Игрок бродит по дому, задрав голову и разглядывая цветные витражи. Монстры расцениваются как фигляры, мешающие наслаждаться произведениями искусства. И только мы привыкаем к мысли, что все оставшееся время будем бродить по этому новоявленному дому Ашеров, как нас отправляют в вересковые поля добывать оружие и заклинания. Вот тут-то и начинается самая нудная часть игры. Безусловно, интересно, по крайне мере, первые три часа, бегать по холмам северной Ирландии, разглядывать кирпичи, которые когда-то понатаскали сюда кельты, и отстреливать прыгающих монстриков. Но когда проходит уже не три часа, а пять, и монстры все те же, то начинаешь подумывать о том, что древним кельтам вместо возведения каменных башен (которые

▼ **Или кто-то из художников увлекается мифами Ктулху, или одноглазые зеленые осьминоги водятся у берегов Ирландии... или просто витраж красивый.**





▲ Вот так, бывало, выйдешь к фамильному склепу и застынешь на несколько секунд, пораженный красотой.

все равно развалились) следовало бы заняться каким-нибудь более полезным делом. Например, найти и убить предков талантливого и одновременно безмозглого левелмейкера, который в 2000 году догадался уместить в игре несколько сот квадратных миль прекрасного, но совершенно однообразного ирландского ландшафта. К счастью, нас все-таки вернут обратно в стены проклятого дома.

Сюжет раскаленными щипцами хватает и протаскивает нас через всю игру. Вместо нелинейности, которая была бы так уместна в огромном особняке, нам периодически лишь открывают нужные и закрывают ненужные двери, дабы мы ненароком не запутались. Но это почему-то совсем не раздражает, может быть, из-за обилия скриптовых сценок или из-за многочисленных дизайнерских находок, а, скорее всего, просто из-за желания игрока узнать, что же там будет дальше.

Крепкий середнячок

За время своих странствий Патрик соберет небольшую коллекцию оружия, научится летать и узнает несколько по большей части бесполезных заклинаний. Это отвратительно. От магии – никакого удовольствия. Невольно начинаешь чувствовать себя обманутым. Единственное действительно эффектно сделанное волшебство – вызов потерянных душ: жизнерадостно хихикающих черепков с красными глазами (если бы у Бивиса был череп, он выглядел бы именно так); все остальные заклинания довольно банальны и довольно-таки серо выполнены. А вот пистолет у главного героя правильный – настоящий "морской" офицерский револьвер, с длинным стволом, резьбой и шестипатронным

▼ В верхней части скриншота – развалины монастыря, в нижней – его отражение в озере портале, заметьте, в озере здание целое! Более того, по ту сторону водной глади идет снег!



Персонажи:

Patrick Galloway



Главный герой игры (вы можете определить это по харизматично выпирающим мышцам, прикладу шотгана и мечтательному выражению, застывшему на его лице). История намекает, что во время первой мировой с Патриком произошли некоторые приключения, благодаря которым он приобрел магические способностью в комплекте с парой проклятий.

Jeremiah Covenant



Старший из пяти детей и последний живой (в начале игры) представитель семьи Ковенантов. Папа с мамой у Джереми умерли, а сам он не нашел ничего лучше, чем отправиться на войну, где спас жизнь Патрику и попутно стал инвалидом. Наивно верит, что сила и магические способности Патрика помогут вернуть мир в его фамильную усадьбу.

Lizbeth Covenant



Поразительная красота и королевская элегантность никогда не позволяли остаться Лизабет одной. Будь то скамейка в парке или ложа в опере, за девушкой всегда следовала "свита" из многочисленных поклонников. Сейчас, когда из нежного ротика, кроме рычания, вылетают только непристойные ругательства, а маникюр молодой леди может вызвать зависть у уссурийского тигра, за ней неотлучно следуют толпы собакообразных демонов – Howler`ов. Приятно знать, что хоть какие-то вещи никогда не меняются.

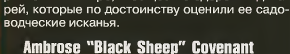
Aaron Covenant



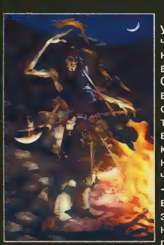
Талант Аарона был оценен обществом еще в юности. И если бы не страсть к азартным играм и такая ерунда, как самоубийство, он вполне мог бы стать одним из ведущих художников начала века. Лучше всего у него получались полотна с сюрреалистическими битвами, которые были расценены критиками и поклонниками, как отображение ужасов войны в Европе. Ирония в том, что эти картины скорее предсказывали трагедию его семьи. Теперь у Аарона есть новые поклонники – крысы, потихоньку грызущие его тело, висящее в подвале. Но это все мелочи, ведь художник пишет самое великое из своих творений, он даже уже придумал ему название: "Смерть Патрика Гэлловэя".

Bethany Covenant

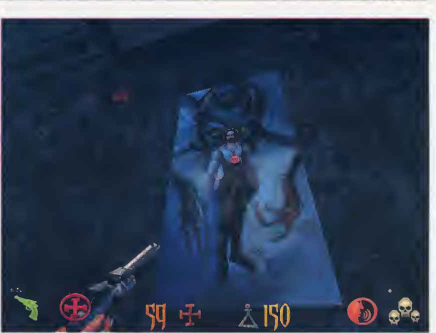
Сестра-близняшка Аарона завидовала таланту своего братца, сама-то она была никудышной художницей и большую часть своего времени проводила в оранжерее. У Бетани был настоящий дар садовника, и вкупе со знанием опытного селекционера она могла вывести самые удивительные растения (например, огромные хищные цветы, плюющиеся кислотой). Поговаривали, что от ее волшебного прикосновения мог расцвести любой высохший куст. Сейчас Бетани все больше живет в параллельном мире, в обществе здоровых дикарей, которые по достоинству оценили ее садоводческие исканья.



Ambrose "Black Sheep" Covenant



В юности Амброуз прославился тем, что убил собственного папочку (вот уж воистину "Черная Овечка"). Жизнь в изгнании была совсем не похожей на то, как ее описывали в приключенческих книгах, да и смерть не несла в себе ничего романтического - Амброуз вернулся в Ирландию только затем, чтобы спрыгнуть со скалы в море, спасаясь от местной полиции. Однако поговаривают, что он умудрился выжить, по крайней мере, у местных пиратов появился новый предводитель варварской наружности, который здорово похож на "Черную Овечку" Амброуза. Примечательно, что этого персонажа озвучивал сам Клайв Баркер.



▲ **Похоже, безумный художник Аарон снова что-то нацарапал в своей мастерской. А ничего картинка! И я на ней хорошо получился, только что это такое гадкое он мне пририсовал на заднем фоне? (в этот самый момент здоровый монстр появляется позади вас)**

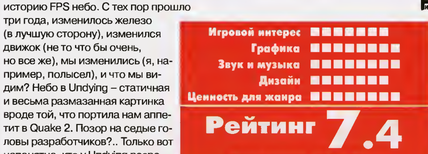
барабаном. Обрез Патрик, опять же, весело на пальце покручивает а-ля Мел Гибсон.

Вообще же, сразу видно, что программисты и моделлеры не бездельничали (по крайней мере, не все). В очередной раз убеждаешься, что движок Unreal хорош для создания удивительных интерьеров, реалистичных персонажей и прекрасных пейзажей, а долины Ирландии получаются такими же потрясающе красивыми, как и просторы далеких планет. Впрочем, как бы кощунственно это ни звучало, движок Unreal – это уже вчерашний день. Undying - одно из последних воплощений "Нереальности". Это лишний повод снова пнуть дохлого льва и рассказать про недостатки. В игре есть куча недостатков вроде неудобного управления и прочего, но больше всего бесит один: когда вас убивают, игра считает своим долгом показывать небольшую заставку. Прервать этот занимательный процесс, длящийся пару минут, нельзя, что, безусловно, способствует пищеварению и развитию адекватной реакции на внешние раздражители (Эй, какой идиот шумит под окном? Пойду, набью ему рожу!). И еще. Вы помните, что поражало в первую очередь в Unreal? Нет, не системные требования, а самое красивое за всю историю FPS небо. С тех пор прошло три года, изменилось железо (в лучшую сторону), изменился движок (не то что бы очень, но все же), мы изменились (я, например, полысел), и что мы видим? Небо в Undying – статичная и весьма размазанная картинка вроде той, что портила нам аппетит в Quake 2. Позор на седые головы разработчиков?.. Только вот непонятно, кто у Undying разработчики; еще полгода назад ими значились DreamWorks Interactive, но на какой-то стадии работы с их сайта исчезло всякое упоминание об игре. Наверное, EA что-то не понравилось в процессе игроделанья, и она забрала весь материал вместе с парой лидеров проекта под свое материнское крылышко. Так бывает.

"Твоя амбулаторная карта закрыта..." (Hellraiser II)

На фоне всеобщего безрыбья в шутерах Clive Barker's Undying выглядит более чем привлекательно. Но если взглянуть беспристрастно, то мы получили в итоге игру с существенными недостатками в геймплее, которую спасает только очень хороший, прямо-таки гениальный сторилайн.

Начало года не балует нас изобилием FPS, единственная стоящая игра - Serious Sam уже отправилась в печать на золоте и к моменту выхода журнала будет во всю продаваться. После нее наступит затишье, которое продлится до августа, когда (по идее) должен будет выйти Duke Nukem Forever, а потом, как из рога изобилия, на нас (опять же по идее) посыплются: Return to the Castle Wolfenstein, Unreal 2, Doom III и Half-Life 2 (хорошая вещь – идея, будущее с ней такое радужное...) А пока будем играть в Clive Barker's Undying.



Андрей Вендиловский

Бочка краски и ведро растворителя

ULTIMATE PAINTBALL CHALLENGE

Жанр *FPS*
Издатель *Activision*
Разработчик *Games Gat Daddy*
Требуется *Pentium 233, 32 Mb, 3D-уск.*
Рекомендуется *Pentium II 400, 64 Mb*

Здравствуйте, дорогие любители живой природы. С необычайным воодушевлением я хочу вам показать редкий экземпляр представителя вида "экшенус симуляторис" подвида бескровных. Как и остальные создания этого вида, он происходит из класса "рекламус бонусес", ареал обитания которых приходится на большую часть Северной Америки, где произрастает их основной корм – вечнозеленые баксы. Главными потребителями этого вида являются специально откормленные особи геймеров, имеющие специфические увлечения, которым они отдают много времени и денег. В наши края эти игры попадают только контрафактным путем и быстро чахнут на лотках у пиратов, не пользуясь большим спросом. Будем же милосердны к этим несчастным созданиям!

"Срочно требуется бочка краски и ведро растворителя..."

Если вы с детства боитесь вида крови, а слезы наворачиваются на ваши глаза при виде умирающего бота, смело берите эту игру. А если вы фанат пейнтбола – тем более! Ведь это же сказка, а не игра: бежим, стреляем друг в друга шариками с краской. После дружно ищем бутылку с растворителем... В игре реализовано три режима – привычный deathmatch (команда на команду), capture the flag и capture the central flag. Все действо происходит на десяти разных картах. Вы не ослышались, всего на десяти! Про сами карты ничего плохого сказать не могу – где-нибудь в Unreal Tournament им цены бы не было, а тут... Смех да и только. По правилам пейнтбола оружие и броня у нас только та, с которой мы начинаем игру. Из противников, понятное дело, ничего не выпадает, на полу ничего ценного тоже не валяется. "Борьба" за флаг обычно превращается в длинные перебежки от ящика к ящику, когда за тобой несется толпа вражеских ботов. Дефматч же в исполнении здешних ботов, как правило, заканчивается общей свалкой в какой-нибудь небольшой комнате. Про засады думать бесполезно: снайперский режим в оружии введен скорее по привычке, чем для прицельной стрельбы, – шарик с краской летит на очень небольшое расстояние. Да и как можно устроить засаду, когда положение каждого высвечивается на мини-карте?! Я долго ломал голову, думая, как это повлияет на мультиплеер... Но очередное откровение окончательно выбило меня из колеи – мультиплеер отсутствует! Нет его и все тут.

Куда ты побежало?

Поскольку мультиплеера нет, все надежда исключительно на сообразительность ботов. И на графику. Посмотрите на шоты и попробуйте угадать, движок какой известной игры подвергся здесь столь изощренному издевательству. Все умудряется ужасно тормозить на конфигурации, сильно отличающейся от заявленной минимальной. А эти выпадающие полигоны и выпирающие углы! А как выглядят сами игроки?! Страшный сон кубического постмодернизма! А их поведение?! В первый момент я даже обрадовался: выскочили, пригнулись, пострейфились, присели, открыли огонь... - до того момента, пока не убедился, что разницы между открытым пространством, врагом или стенкой они не делают. Нередко бывает, что ваша группа, выскочив в коридор, поворачивается спиной к противнику и, присев у дальней стенки, безропотно ждет выстрела в затылок.

Не все прогнило в Датском королевстве...

Единственно хороший момент – экономическая часть игры (но чую тут дух я Контерстрайка!). Начиная турнир, мы имеем жалкую горсть зелени, на которую нужно нанять игроков и закупить снаряжение. Поэтому проигрыш больно ударяет по карману, а на премиальные можно закупать новое оружие и маскформу. Оружие имеет реальные прототипы и достаточно разнообразно – весь спектр маркеров, предоставляемый фирмой "Sheridan". Есть где развернуться любителю пневматических войн.

Эпилог или Эпитафия

Слезные просьбы всех моих знакомых зоологов заставили меня принять непростое решение. Я спас несчастное создание от безжалостного асфальтоукладчика Сергеича! Но вскоре придушил его сам. А потом при свете полной луны закопал на пустыре. Надеюсь, печальный призрак Ultimate Paintball Challenge будет являться разработчикам и не давать им спать спокойно...





Рейтинг :

Revenant

Повелители резиновых дубинок

POLICE TACTICAL TRAINING

Жанр FPS
Издатель Sylum
Разработчик Sylum
Требуется Pentium 233, 32 Mb
Рекомендуется Pentium II 300, 64 Mb

Бесстрашные блюстители порядка, ревностно стерегущие покой честных налогоплательщиков... Картина идиллическая или, по крайней мере, близкая к таковой. Мигание мигалок, вой сирен, накрепко заученный в Академии крик "Freeezee!" и старательно поддерживаемый обеими руками кольт '38, направленный в сторону предполагаемого местонахождения вероятного преступника... Что там еще? Ах, конечно же, еще поедание пончиков патрульными и негр-капитан участка... В смысле, афроамериканец-капитан, как же я запамятовал... Экзотика! Но ведь бывает и другая картина, родная и знакомая. Это когда останавливают посреди улицы, рука к отсутствующему козырьку от отсутствующей фуражки, "Здравия желаю, сержант Титькин, ваши документы!", а выражение глаз такое... голодное... алчущее, даже можно сказать. Сразу видно энтузиаста. И рука на резиновом жезле правопорядка почти всегда лежит очень и очень твердо.

Впрочем, это все лирика, игра, на самом деле, наводит на мысли совершенно другого характера. Несмотря на многообещающее название и цветастую обертку, начинка выглядит не то чтобы странно и поуродски... Нет, так нельзя сказать... Просто сразу возникает ощущение, будто вы слегка приподняли одну из этих круглых металлических крышек на улице и всей грудью вдохнули аромат под ней... Тут даже связных мыслей не остается, одни обрывки и наиболее яркие впечатления, вырванные из общей затрапезной картины. Например, рука с пистолетом посередине экрана. Угловатая рука с угловатым пистолетом. Или автоматом, или шотганом, или даже снайперской винтовкой. В принципе, все равно чем, потому как выглядят они одинаково отвратительно. Но тут еще можно было бы включить воображение, представить, что в руках нормальный MP5, но...

Игра уникальна... Полное и законченное совершенство. Даже жанр ее не поддается классификации. Потому как стреляем мы здесь по любовно сделанным из множества полигонов (не в пример оружию) картонным мишеням. Мишени эти представляют собой силузты людей. Знаете, такие плоские и цветные. Вот по ним мы и стреляем. "Зачем?" – спросят некоторые из вас, склонные докапываться всюду до истины. Ответ очевиден: чтобы картонки падали. Достойная цель, не правда ли? Нынче три столпа культового экшена, а именно: кровь, кишки и мозги (те, что на стенках) - не в почете. Миром правит политкорректность. Так что теперь среди врагов у нас числятся не жуткие слизисто-попсовые монстры и злобные морпехи, хрипящие по рации свои невразумительные команды. Вовсе нет. Только плоские картонные люди. Цель же всего этого - пройти как можно больше уровней и при этом не загреметь в некое заведение, где на окнах решетки, а на дверях нет ручек... Миссии отличаются невероятным разнообразием, например, в первой нам надо величественно извлечь пистолет и старательно бабахнуть по мишени, висящей в десяти шагах, и при этом не промахнуться. За скорость нажатия на левую кнопку мыши дают очки. Во второй же миссии все существенно сложнее... Тут необходимо напрягать извилины, рассматривая пресловутые картонные мишени на предмет картонного оружия. Скажем, нарисована бабулька с авоськой - значит, это мирный житель; а вот если вместо авоськи у бабульки бензопила или обрез, то, извините, надо мочить. Сие тоскливое времяпрепровождение еще знаменуется наличием такой забавной вещи, как таймер. А что еще можно было ожидать от разработчиков, если они даже систему повреждений умудрились извратить так, что за попадание в голову дают меньше очков, чем за попадание в область груди. Естественно, такое не может не воодушевить игроков на активные действия... Например, на поиск в меню команды Uninstall...

P.S. А чего еще вы ждали от создателей такого эпохального шедевра, как Deer Hunter?

Рейтинг

Время освоения: до 1 минуты
Сложность: высочайшая
Знание английского: нежелательно

▼ **Вы думаете, дальше что-то изменится? Правильно думаете.**



ЗЕМЛЯ 2150

ДЕТИ СЕЛЕНЫ

На **транспортном заводе** производятся все средства передвижения – как наземные, так и воздушные, как гражданские, так и военные. Завод не только обладает собственным источником электроснабжения, но и располагает специально предусмотренными конструкцией местами для установки защитных орудий, так что даже внезапные атаки легких подразделений противника большой опасности не представляют. Хорошая штука.

Тягачи «Тайга»: в мирное время эти подразделения использовались на лесозаготовках, однако теперь они переоснащены для перевозки энергоруды. Мощные энергоустановки «Тайги» позволяют монтировать на нее и дополнительное оборудование: радары, ремонтные установки и даже лазерное оружие. В хозяйстве пригодится.

Командный пункт, сердце любой военной базы: сюда поступает вся оперативная информация о ходе военных действий и о состоянии производства. Здание, которое ни в коем случае не должно быть захвачено противником. Отступать некуда.

Склад боеприпасов, важнейший стратегический объект: здесь хранится аммуниция для всех войск и оборонных сооружений. Непосредственно на поле боя ее доставляют специальные воздушные подразделений, для чего к складу пристроены несколько посадочных площадок. В то время как этот способ гарантирует вам оперативность пополнения боезапасов, он делает невозможным доставку аммуниции войскам, находящимся в туннелях под землей. А что поделать.

Оружейный завод: именно здесь происходит сборка и оснащение новых боевых подразделений. Защитная система завода оставляет желать много лучшего, поэтому он надежно укрыт в самом сердце базы.



Посадочные площадки, расположенные рядом со складом боеприпасов: позволяют вертолетам самостоятельно пополнять боезапас.

Тяжело бронированный вертолет **«Гром»**, предназначенный для проведения специальных операций: способен нести как бомбы, так ракеты, что превращает его в настоящую машину смерти. Кроме того, на «Гром» может быть установлен и специальный подъемный механизм, предназначенный для транспортировки контейнеров с полезными ископаемыми.

Защитная стена: способная выдержать многочисленные прямые попадания даже самого мощного из известных науке видов оружия, эта конструкция является основным средством защиты жизненно важных объектов любой военной базы. Однако зачастую недостаточно просто остановить врага – надо его уничтожить. Для этого на база существуют специальные оборонные сооружения – например, монтирующаяся прямо в стену «Цитадель». Враг не пройдет. И не проползет.

Вертолеты **«Раскат»**, основа военно-воздушных сил Евроальянса: лучшие вертолеты сопровождения. Дополнительная броня позволяет им выдерживать прямое попадание ракеты класса земля-воздух, однако значительно снижает маневренность и скорость, делая их непригодными для разведывательных рейдов. Эта конкретная модификация «Раската» укомплектована ракетными установками, что позволяет им не только поддерживать огнем наступающие войска, но и прикрывать их от возможной атаки с воздуха.

«Памир» создан учеными на основа чертёжей старых танков XX-го века, улучшенных передовыми технологиями XXII-го. Танки стали более подвижными, нисколько не потеряв в огневой мощи. Улучшенная броня и повышенная проходимость позволяет использовать «Памиры» в самых горячих точках для решения самых сложных боевых задач. Все гениальное просто.

105мм пушки, установленные на танках типа «Памир»: простая, но чертовски мощная конструкция, незаменимая для ударных бронатанковых группировок Евроальянса. Остановить клин «Памиров», оборудованных такими пушками, весьма и весьма трудно – особенно если их прикрывают с воздуха вертолеты.

Прожекторы входят в стандартную комплектацию всех военных и гражданских подразделений. Кроме того, прожекторы установлены постройках всех типов. Снегопады и метеоритные дожди, непроглядная темень и обманчивый утренний туман являются важнейшей частью тактических операций – под покровом ночи вы можете незаметно подкрасться к базе противника или провести диверсию. Однако учтите, что в темноте зачастую сложно отличить друга от врага – но уж если стрелять, то наверняка.

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ ГОДА





2150 : ВОЙНА МИРОВ"



"2150 . ДЕТИ СЕЛЕНЫ"

СТАЛА ЕЩЕ ЛУЧШЕ!



Фирма «1С»
123056 Москва, а/я 64
Отдел продаж: ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407
Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru
www.1c.ru, admin1c@1c.ru







Всегда что-то особенное.
www.topware.ru

Кирилл Беляковский

Как янки на немца ходили

WW II: NORMANDY

Жанр FPS
Издатель ValuSoft
Разработчик 3LV Games
Требуется Pentium 266, 64 Mb
Рекомендуется Pentium II 450, 64 Mb, 3D-уск.

Здравствуйте, уважаемые читатели. Хочу обратить ваше внимание на то, с каким постоянством и азартом разработчики штурмуют тему второй мировой войны. Вы только попробуйте найти жанр, в котором не затрагивался бы этот вопрос. Вот только недавно появился целый ряд серьезных проектов: Squad Leader, Sudden Strike, Combat Mission... Даже квесты отметились - Штырлиц не прошел незаметно. А еще ведь воргеймы есть, и симуляторы... В симуляторах мы разве только на мопеде с коляской по траншеям еще и не катались. РПГ... Дайте подумать... а, ладно, вспомню - скажу :)).

Конечно же, любимый 3D-action не обошел вниманием этот вопрос. Более того, фундамент жанра заложен игрой на эту тему (это был такой тонкий намек на Вольфа). Помимо "фундамента", можно вспомнить Mortyr и еще пару каких-то нелепых игрушек. Такое вот "эхо войны".

Опять двадцать пять

Краткая историческая справка. 6 июня 1944 года. Для более спокойной высадки и продвижения союзных войск через оборонительные порядки немецкой армии было решено забросить подлецам бравых десантников прямо за шиворот, в тыл, значит. Ура, Бог да хранит Америку. Ну и все такое...

С прискорбием вынужден констатировать, что скоро в нашей стране большинство детишек будет лучше знать час и минуту высадки союзных войск в Нормандии, чем грустную дату начала Великой Отечественной. Зато у американской молодежи лишний раз взыграет чувство значимости подвигов их дедов. Впрочем, на этот раз триумф все-таки сорвался – игра-то халтурная вышла! И правильно, так им и надо.

...brave man, who parachuted into Normandy...

Они еще и обзываются. Брэйв мэнами. Тут уж как ни крутись, а придется отрабатывать возложенное на нас "большое доверие". Менее чем за тридцать секунд вступительного ролика нам демонстрируют, как умело мы прыгаем с самолета. И, судя по цифре 100 на датчике жизни, не менее умело приземляемся. Уже с первых секунд район боевых действий поражает нас своей линейностью, примитивностью и непохожестью на "тылы". Какие там тылы, кто вспомнил Commandos?! Оставьте, тут мы – брэйв мэны. Крошим, мелем, терзаем, рвем и мечем. Непонятно, на кой черт фашисты укрепления в обратную от фронта сторону поразворачивали? А вот так им захотелось! Кстати, вон какой у фрица автомат красивый, пойду подберу, а то моя винтовка совсем никуда не годится... Что такое?! Вот те раз - не подбирается, вот незадачка-то.

Почти во всех брифингах нам не просто дают задание перерезать всех фашистов, а, например, спасти наших французских друзей из плена, вывести из строя пару не в меру больших пушек, подавить несколько огневых точек для того, чтобы наши основные войска свободно продвигались дальше... Впрочем, это только видимость, абсолютно ВСЕ миссии сводятся к банальному уничтожению всего живого. Веселая такая аркадка... Процесс более всего напоминает Soldier of Fortune. Тем, кому SoF понравился, крайне рекомендую... посмотреть.

Краткость – сестра AI

Вот мы и подошли к самому главному. Игра получилась халтурной потому, что пройти ее можно за час с лишним! Кто-то крикнет мне в лицо: "Да вы, батенька, на easy баловались!". Отвечу. Да, я прошел ее на easy. Первый раз. Второй раз - на hard. Что можно было ожидать от hard? Более сильного AI и, как следствие, появления некой тактики прохождения жалкого десятка миссий. К примеру, одного издалека снять, другого на мину выманить (есть тут и такая возможность), третьего гранатой выкурить... Теперь посмотрим, что же изменилось на самом деле. Враг по-прежнему беспросветно туп, но теперь стреляет с абсолютной меткостью, а запасом жизни обладает тройным. Вот вам и все "улучшения" – так же неинтересно и притом еще и муторно.

Это вам не Спилберг

Совсем позабыл рассказать о графике и звуке. И то, и другое на уровне. На уровне прошлого года. На протяжении всей игры наше ухо настойчиво терзает невидимый ворошиловский стрелок, раздражая до предела, а танки, сквозь которые можно проходить, подобно доброму привидению Касперу, вызывают глупую улыбку как минимум. Остальное вы можете лицезреть на скриншотах. Я так думаю, что лучше поглядеть на них в журнале, нежели у себя дома на экране монитора.

▼ Исчадия Третьего Рейха во всей красе



Игровой интерес	■■■■■■□□□□
Графика	■■■■■■□□□□
Звук и музыка	■■■■■■□□□□
Дизайн	■■■■■□□□□□
Ценность для жанра	■■■■■□□□□□

Рейтинг 5.7

Время освоения: до 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ

ИГРУШКИ



STAR TREK «ОТВЕРЖЕННЫЕ»

ТРЕХМЕРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ-ACTION. ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ВСЕЛЕННОЙ STAR-TREK В ОСНОВЕ ТЩАТЕЛЬНО ПРОРАБОТАННОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ.

www.snowball.ru/ot

7.3 / 10	8.4 / 10	5 / 5	5 / 5
Страна Игр	Навигатор	Gameport	РусЕфЕкации

«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ»

ТРЕХМЕРНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. HOMEWORLD ПО АТМОСФЕРЕ, TOTAL ANNIHILATION ПО ИГРОВОЙ МЕХАНИКЕ.

www.snowball.ru/zp

8.0 / 10	7.6 / 10	4.5 / 5	5 / 5
Absolute	Навигатор	Gameport	РусЕфЕкации

«2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ»

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ТРЕХМЕРНАЯ СТРАТЕГИЯ. ПРОДОЛЖЕНИЕ «2150: ВОЙНА МИРОВ». НОВЫЕ СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ ЕВРОАЛЬЯНСОМ, АТЛАНТИЧЕСКИМ СОЮЗОМ И ДЕТЬМИ СЕЛЕНЫ.

www.snowball.ru/ds

7.3 / 10	9.0 / 10	7.5 / 10	5 / 5
Страна Игр	Игромания	Absolute	РусЕфЕкации

ИГРУШКИ
10 2150: ВОЙНА МИРОВ
11 МОРСКИЕ ТИТАНЫ
12 ОКЕАН ЭЛЬФОВ
9 ЗАТЕРЯННЫЙ МИР
7 ОГНЁМ И МЕЧОМ
6 ГОРЬКИЙ-18
5 ГОРЬКИЙ-17
4 НЕ ТОРМОЗИ!
3 ЯРОСТЬ
2 ВОЙНА И МИР
1 ДОН КАПОНЕ

ИГРУШКИ
ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ
2 CD

ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ
ЛИЦЕНЗИОННАЯ КОПИЯ ИГРЫ
ИГРУШКИ
ДЕТИ СЕЛ

123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru www.1c.ru, admin1c@1c.ru

Ностальгетик

Дмитрий Хомак

EXPLOMAN

Жанр *Remake*
Издатель *CDV Software Entertainment AG*
Разработчик *Soft Enterprises*
Требуется *Pentium II 266, 64 Mb, 3D-уск.*
Рекомендуется *Никак не меньше*
Multiplayer *GameSpy Arcade*

Meet the creeper
Diggin' deeper.
Rob Zombie. Meet the creeper.

Почему новые идеи появляются на свет так редко, так вяло и в таких мизерных количествах? Да все потому, что вещь, именуемую "свежей идеей", надобно сначала измыслить, потом собрать команду единомышленников, затем, выделив из этой единочаятельской группы самого бойкого товарища с наиболее удачно подвешенным языком, обозвать его пи-ар-менеджером и отправить на запудривание мозгов пугливому издателю, робко и вместе с тем жадно прячущему свои деньги где-то поглубже в утесах, прикрывая заначку объемистыми телесами. И не факт, что запудривание пройдет с положительным результатом (сиречь успешно), ибо издатель хочет гарантий и, желательно, понадежнее даже тех, что может дать страховой полис. А где их взять, гарантии, если идея новая, необкатанная?

В случае же с идеями старыми необходимо найти красивую, современную, модерновую обложку, в которую можно завернуть идею старую, послужившую не единожды уже верой и правдой, – и продать как "новое слово в...". Не новинка, ни в коем случае, просто и ясно – новое слово. Не фраза, не абзац, не глава – слово. Одно, но замечательно, потрясающе, умопомрачительно новое.

Способ произнесения слова называется Total Remake; страшно широк круг его почитателей и крайне близки они народу. Проблема с подобным тотальным римейкингом всего одна, но большая. Во весь рост встают владельцы авторских прав на оригинальный проект, и громокипят они, призывая яркие молнии на головы гнусных плагиаторов, осмелившихся бесплатно попользоваться знаменитым во времена оны именем. Отсюда вывод: за переделку надо платить, точнее, уговаривать издателя заплатить правообладателям за громкое имя и объяснять ему, что игра с названием, предположим, "Paratrooper 3D" с пометкой "Whole New Experience", с рекламными плакатами "Лучшая игра середины восьмидесятых годов прошлого века – теперь в полном трехмерье и сейчас!" продастся лучше, чем без всего вышеупомянутого.

Но издатели – скептики по природе и могут усомниться, что хит образца тысяча девятьсот восемьдесят второго года может стать таковым в наше суровое, насквозь прагматичное время даже при том условии, что этот потенциальный хит будет доводить до белого каления и расплавления кулеров сверхновый Жз-Форс, выполненный по технологии "стелс" с тефлоновым напылением.

Тогда... Тогда есть лишь один путь – менять название так, чтобы и похоже было, и ассоциации вызывало однозначные, и придраться было никак нельзя. В общем, хватит рассуждений на тему "вокруг да около", встречайте Exploman – наследника, прямого и трехмерного потомка классического Bomberman!

Распростря объятья

Вступление неожиданно затянулось, растеклось по бумаге, грозя погрести под собою одну-единственную мысль, которую я стараюсь донести до вас, мои дорогие и многоуважаемые читатели. Мысль эта формулируется примерно так: "Ничто не ново под луною, и Экспломен это лишний раз подтверждает". Это, знаете ли, простой, натуральный, совершенно обыкновенный Bomberman без особых причуд. Но трехмерный. Но без причуд. Тот же Pac-Man 3D был намного интереснее, хоть и не принес в ностальгический жанр никаких особенных нововведений. Да, герои-эксupломены теперь различаются не только цветом, но и трехмерными модельками; да, теперь стало возможно бегать не только внутри лабиринтов, но и забираться на неприступные в прошлом стенки – в специально отведенных для этого, понятное дело, местах - и бегать по этим стенкам в поисках спуска на основное игровое поле. Кидать бомбы сверху вниз, равно как и снизу вверх нельзя. Не положено. Здесь не место смелым экспериментам, здесь вообще косо смотрят на нововведения, это просто Бомбермен в 3D и ничуть не больше, ни на каплю.

Подвод итогов

Размазанное во времени и пространстве вступление, скомканное изложение игровых особенностей... "Так нельзя описывать игры," - скажет дорогой и многоуважаемый читатель и будет совершенно прав, но... Это не игра. Как минимум, не оригинальный продукт – это просто римейк, излагать основные принципы которого все равно, что писать прохождение Тетриса. Бессмысленно. Поэтому автор вынужден откланяться и поставить точку. Приблизительно вот такую – "."



Игровой интерес	■■■■■□□□□□
Графика	■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Дизайн	■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	□□□□□□□□□□

Рейтинг 5.2

Время освоения: с колес
Сложность: высокая
Знание английского: лучше немецкий

Airfix Dogfighter

Иван Банников

Жанр	*Аркадный авиасимулятор*
Издатель	*Paradox Entertainment*
Разработчик	*USD*
Требуется	*Pentium 200, 32 Mb, 3D-уск.*
Рекомендуется	*Pentium II 400, 64 Mb*
Multiplayer	*Internet, LAN*

Определенно, это происки дешевых аркадников! Новый подраздел в журнале организовали, пару отличнейших аркадных авиасимуляторов раздобыли... Сначала был Crimson Skies с великолепным сюжетом и захватывающими воздушными боями. Теперь вот Airfix Dogfighter. Что, господа аркадники, хотите переманить на свою сторону старых испытанных виртуальных пилотов?! Не выйдет! Мы так, только одним глазком глянем, поиграем, порадуемся, детство вспомним...

Обычно в играх такого типа главными героями являются самолеты. Не имеет значения, какие: доисторические этажерки, легендарные “Спитфаеры”, современные реактивные монстры – всегда главным героем будет крылатая машина. Но в Airfix Dogfighter все не так, как у людей. Главными героями являются не боевые ястребы “RAF” или “Люфтваффе”, а их пластиковые модели. Уже сейчас вижу, как загорелись глаза тех из вас, кто занимается склеиванием таких вот моделей. Да, ваша мечта сбылась: больше не придется бегать по дому с самолетиками в руках и изображать воздушные баталии. Модели покинут пыльные полки и начнут настоящую войну у вас в квартире. Причем, помимо самолетов, в боевых действиях будут участвовать пластиковые модели танков, других видов бронетехники и даже ПВО. То есть, конечно же, война будет вестись не в вашей квартире, а в некоем абстрактном особняке, но, при желании, можно с помощью редактора карт воспроизвести внутреннее убранство и собственного жилища. Представьте, линия фронта проходит по всей длине коридора, ванну, туалет и кухню держат англичане, немцы создали отличный плацдарм в зале и в спальне, готовясь к полномасштабному наступлению с целью выбить англичан с кухни, лишив их последнего источника горючего. Многие скажут: “Бред...” и будут не правы, ведь все это более чем реально в Airfix Dogfighter.

Чу, слышу пушек гром

Выглядит игра прекрасно. И даже, скажу больше, почти идеально. Отличная графика, быстрый движок – что еще нужно аркаде для успеха? Звук и игровой процесс.

Звук ненавязчивый, не режет слух, об игровом процессе поговорим чуть позже. Пока же еще ненадолго вернемся к графике, потому как труды UDS следует оценить по заслугам.

Модели пластиковых самолетов сделаны отлично и неотличимы от оригинала, разве что в кабинах не видно игрушечных человечков. Световые эффекты радуют глаз, особенно когда бои происходят в темных помещениях (часто хочется специально выключить свет в комнате фюзеляжем своего самолета). Впечатляюще выглядят эффекты от применения разного рода вооружений, которых в игре огромное количество. Разноцветные шлейфы от фюзеляжей самолетов придают воздушному бою своеобразный шарм. Огни ВПП смотрятся просто завораживающе. В общем, графика в Airfix Dogfighter сделана на твердую девятку и ничего тут не попишешь.

За нами столовая, за нами кухня, отступать некуда...

Игровой процесс – вот ради чего мы проводим за компьютером часы, а то и дни. Здесь воздушные бои происходят в замкнутом пространстве, и очень часто траектория виража заканчивается или в потолке, или в полу, или на ближайшей книжной полке. К сожалению, столкновения практически безвредны и это очень сильно портит впечатление. Аркада не должна быть настолько “дешевой”! Ведь если бы столкновение разрушало машину, летать стало бы во сто крат сложнее и интереснее. А сколько пропадает возможностей по уничтожению противника путем намеренного затягивания в вираж, из которого, как говорится, сможет выйти только один? Сколько бы мы получили удовольствия, играя со смертью, закладывая умопомрачительные виражи! Нет, разработчики сделали большую ошибку и в пользу массовости продукта позволили безнаказанно скрещивать свой пластиковый самолет с любой твердой поверхностью, будь то бетонный пол или деревянный комод.

В остальном же игра получилась на славу. Ощущение полета в замкнутом помещении, уклонение от игрушечных ПВО, которые работают ничуть не хуже своих реальных прототипов, ближние бои с самолетами противника, бомбардировки укреплений врага – все это оставит неизгладимое впечатление в сердце любого виртуального пилота.



Игровой интерес : 7	Графика : 8	Звук и музыка : 7	Управление : 8	Ценность для жанра : 8
Время освоения: 5 минут	Сложность: Средняя	Знание английского: Желательно		

Рейтинг : 7,4

Владимир Чаплыгин

Почему я люблю играть с ботами

Ужасное зрелище,
душераздирающее зрелище.
Старый серый ослик ИА
(не СПОРТС)

Думаете, разговор пойдет о преимуществах ботов над живыми оппонентами? Нет, совсем не об этом. Рассказывать я буду об игровых клубах. Причем не о столичных расфуфыренных салонах, а о клубах, расположенных в небольших городках. Частенько такие заведения являются монополистами, так как рынок компьютерных развлечений развит не ахти. Народу подавай попсовые C&C или дешевые гоночки, а настоящих "охотников за головами" мало. Да и потом – легче снятое помещение забить до отказа приставками. Дешево, весело, а главное – доход немереный. Но однажды прослышал я, что в моем любимом городе есть пристанище и для правильных ребят. Взяв нужную сумму денег и клочок бумаги с заветным адресом, я отправился искать счастье. Найти было, в принципе, легко: вот рынок, вот трамвайные пути, а вот и одинокое здание с истершимися в крошку кирпичными стенами. Хотя, если бы не стильный значок первой кваки и красующаяся надпись Gameland (в каждом городе есть свое "оригинальное" имя), то я бы плутал до вечера. На пути встала стальная белая дверь. Дорогие компы, наверное, вон как отгородились от внешнего мира. Простучав кулаком "Спартак – чемпион", ваш покорный слуга стал дожидаться открытия бронированного сим-сима. Бесполезно, зто, вероятно, из-за колонок, надо попробовать еще раз. Мощные удары ногой наконец-то вызвали шевеление внутри неприступной крепости. Жалко, что окон нет, я бы их там разбудил.

– Тебе чего? - поинтересовался накаченный парень, явно не обремененный житейскими заботами.

– Поиграть хочу.

– Проходи, - заветное слово распахнуло путь к столь ожидаемому геймерскому счастью.

Ожидаемые крики из стада орущих колонок так и не появились, взамен я услышал коллективную нецензурщину из уст сидящих. Маленькая комнатушка, где развернулась нешуточная баталия в Half-Life, представляла собой четыре голых стены, увешанные плакатами рок-групп и героев приставок. Четыре мерцающих 14-ти дюймовых монитора неизвестной марки еле-еле освещали полумрак. Безумная квинтэссенция крутившихся под потолком лопастей вентилятора, нехватка кислорода (ибо число зрителей в несколько раз превышало количество игравших) и постоянные упоминания оставшегося времени заставили меня с ходу сделать соответствующий вывод.

– Во что будем играть?

– В Age of Empires 2, – попытался пошутить я.

– А у нас такого нет.

– А что у вас есть? - на зтот раз я спросил серьезно.

– О, у нас есть из чего выбрать: Халф, Дельта Форс, Дьябла, Total Annihilation и гоночки.

– А футбол есть?

– Да ты что, мы клуб реальный, рубимся только по сетке, фраги летят сотнями.

"Наверное, предыдущая фраза была шуткой, но теперь уже с его стороны", - оценил я ситуацию и решил продолжить беседу:

– Ну, а Квака есть?

– Есть, только она всем осточертела.

– А Анрыл?

– Нету, он у нас не потянет.

Сделав квадратные глаза и взглянув на качество выдаваемой монитором картинки, я смекнул, что под "Квакой" здесь понимают исключительно первую часть времен совместного творчества Ромеро и Кармака.

– Двухсотые? – спросил я, стараясь не допустить в голосе обидных интонаций.

– 166-е, зато четырехметровые видюхи, - поглядывая на часы, а потом на записи в тетради, прояснил ситуацию податливый на беседы качок, по совместительству и администратор зтой шараги.

– Все, время, зй, ты, вылезай.

– Подожди, мне еще прилагается за пирожки, за которыми на рынок бегал!

– Вставай, в другой раз, а ты садись, - лихо разобравшись с очередью на посадку за вожделенные компьютеры, он направился в соседнюю комнатушку.

Не желая оставаться среди раздающих мат налево и направо подростков, я последовал за ним. Внешний вид комнаты, предназначенной для совместного отдыха и распития пива "админами", поразил спартанской простотой. Два до отказа набитых пылью диванчика при-

▼ Так выглядит HL на 166 процессоре. Не верните?



няли в свое лоно четверых людей. Один спал, а трое других вели непринужденную беседу.

– А где тут куртку можно повесить?

– Снимай, - донеслось от сидевшего с краю черноволосого парня, - вон, кидай на него, - он указал пальцем на спящего.

– А вешалки нет?

– Чем тебе не нравится? И ему теплее будет, и тебе польза. Пусть отсыпается после ночных баталий с девушками.

Наконец-то приготовления закончились, и среди четверки бойцов засветилось имя VOeVodA.

– Рестарт?

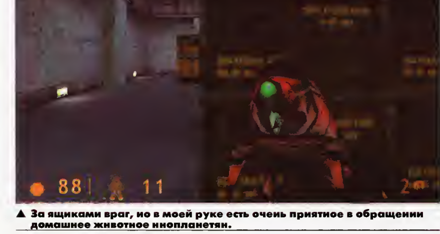
В ответ на предложение меня послали в грубой форме, попутно объясняя, что на сидевшем до меня игроке они заработали кучу фрагов.

– Тогда потанцуем!

Спустя минут пятнадцать я кое-как привык к медленной скорости и грязным залипав-



▲ **И на старуху бывает проруха; я не старуха, но правило действует.**



▲ **За ящиками враг, но в моей руке есть очень приятное в обращении домашнее животное инопланетян.**

– Слышишь, - я обратился к предыдущему собеседнику, который малевал огрызком карандаша в тетрадке, - а когда сыграть можно?

– Сейчас скажу, - спустя некоторое время, произведя сложные математические подсчеты, он произнес, - почти через час.

– О, е!

– Это хорошо, бывает, по три-четыре часа ждут и ничего.

– На, возьми деньги заранее.

– Ладно, не скучай, - резюмировал кто-то с дивана и включил кнопку play на магнитофоне. Из динамиков стала доноситься "Гудбай, Америка" Наутилуса.

За пустыми беседами час пролетел незаметно, наверное, им тоже хотелось поговорить со сверстником, а не с орущей ребятней из соседней комнаты.

"Вставай, время!" - и я уселся за облепленный пылью монитор. Моя спина так и не нащупала спинки стула. Кое-как смирившись с этим, я протянул руку к мышке, попутно вводя свой никнейм и устанавливая любимую конфигурацию.

– Черт, а где коврик?

– На, возьми, - и мне протянули вещь, когда-то носившую гордое имя коврика.

– Спасибо, - сказал я и откинул его в сторону.

шим кнопкам – "статус кво" был полностью восстановлен и таблица стала отражать реальное соотношение сил. Последующие 45 минут пронеслись незаметно. У меня оставалось два часа, но сразу трое моих противников, ругаясь на администратора, слезли с насиженных мест.

– А мне теперь с кем воевать?

– Сам с собой, не видишь, народ в Дьяблу сел резаться.

– В какую Дьяблу?

– А тебе не все равно?

Побродив несколько минут по старым сейвам, я вышел из игры и направился в соседнюю комнату к "админу".

– У меня еще полтора часа проплаченного времени, можешь сдачу отдашь?

– Не-е-е, мы деньги обратно не возвращаем. Приходи в другой раз, сыграешь это время "за так".

– Угу. Хорошо.

Открыв стальную дверь, я резко зажмурил глаза, так как после кромешной темноты солнце показалось чересчур ярким. Надо было топать к остановке.

А теперь, друзья мои, сделайте вывод, почему мне нравится воевать с ботами? Что? У знатоков досрочный ответ? Слушаю вас внимательно...

P.S. Кстати, недавно проходил мимо вышеописанного клуба. Вывеску сняли, а вместо дряхлых компов там теперь склад с мешками сахара. Рядом ведь рынок – коммерция берет свое. Вчера друг сказал, что открылся новый клуб, там стоят трехсотые и играют в Counter-Strike. Надо заранее взять своего мыша, наушники и сходить туда, глядишь, хоть там дело нормально организовано, ведь я по натуре оптимист. Будем верить в лучшее, правда?



▲ **А это угол стены. Справа видиеется стальная дверь белого цвета. Только вывеску сняли, теперь здесь сахариничком приторговывают.**

Игорь Арестов

Создай себе Арену. Часть вторая

Приемы текстурирования



Комната. Для начала создадим комнату так, как показано на рисунке. Необходимо, чтобы грани нового brush'а были на одну клеточку дальше линий основной сетки; размеры (длина - ширина - высота) – 12x6x5 больших (основных) клеток.

Теперь, выбрав меню Selection/CSG/Hollow, получим комнату, а "лишнее" расстояние до основной сетки займут стены, они будут вне наших 12x6x5. Это сделано для того, чтобы текстура пола и потолка была видна полностью, так как ее края проходят как раз по большим клеткам. Если этого не учесть, то при достаточно толстых стенах часть текстуры окажется под ними.

Недостаток операции Hollow в том, что после ее работы мы получаем пересекающиеся brush'ы, из-за этих пересечений время препроцессирования больших уровней значительно увеличится. На будущее – следует взять в привычку делать комнаты без пересекающихся brush'ей, но сейчас пусть это нас не беспокоит.

Текстуры. Я назначил некоторые текстуры из наборов: gothic_block, gothic_ceiling, gothic_floor на стены (blocks11b), потолок (woodceiling1b_dark) и пол (largerblock3b3dim) соответственно. Нажатием Shift+Mbutton помещаем в эту комнату Zicon, это позволит в ZheightView видеть отметки пола и потолка (черные на рисунке). Затем выделяю все стены и мышью в Zheight view я меняю им размер так, чтобы они освободили 2 клетки снизу.

Две клетки – это 2x64 = 128, то есть 128 – размер текстуры, которую надо туда назначить. Затем нажатием "пробела" делается клон этих стен и помещается ниже; они с лихвой закрывают все оставшееся пространство до пола, даже торчат, исправьте это. На нижние стены назначается другая текстура из набора gothic_trim (metalbase09_killblock).

Вот весь принцип этих многослойных текстур. Согласитесь, на стенах



эти две текстуры вместе смотрятся гораздо лучше, чем каждая из них в отдельности. Quake III содержит много текстур и бордюров, которые можно комбинировать подобным образом. Просто покопайтесь в наборах gothic_block, gothic_trim, gothic_wall.

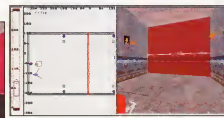
Все готово, только поставьте info_player_deathmatch и свет. Вы можете найти этот уровень на диске,



файл ig_room1.map. Там один info_player_deathmatch, свет я сделал в виде misc_model, указав в директории gratelamp файл gratetorch.md3; текстура у этого факела светится сама, но для объема этой комнаты такого света недостаточно. Поэтому были размещены еще светильники light мощностью 200 (рядом с факелами). Цвет назначен рыжий (выделив светильник, нажмите Misc/Select Entity Color и в поля Red Green Blue введите, соответственно, 255 176 29).

Создание перегородок

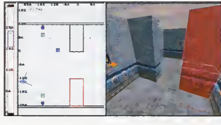
Разделим перегородкой комнату, которую мы создали в предыдущем пункте. При создании перегородки придется учитывать, что стены у нас состоят из двух brush'ей. Я предлагаю такой вариант: выделяем меньшую стену (обе ее brush'ы) и "пробелом" ее клонируем, после чего помещаем в середине комнаты.



Проход. В 2Dview делаем эту стену толще, шириной в одну большую клетку, т.е. в 64 единицы. Теперь необ-



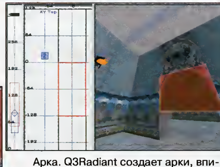
ходимо обеспечить дыру этой стене. Меняем размеры перегородки (по оси Y, в 2Dview), чтобы она стала 2 клетки. Ее клон поместим ниже. На рисунке изображено, что должно получиться.



Притолоки. Создадим новый brush в появившемся проходе, его верхняя грань на уровне потолка, низ на полу, назначим ей текстуру km_arena1archfinalc из набора gothic_door. Если текстура легла неровно, то, нажимая Shift+СтрелкаВлево или Shift+СтрелкаВправо, перемещаем ее, чтобы нарисованная арка была ровно в проходе. Нижнюю грань поднимем.

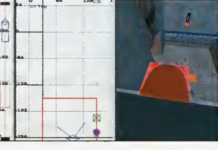


Прошу обратить внимание, что низ brush'а не проходит по краю больших клеток, низ – это то место, где на текстуре начинается арка. Клонируем этот brush и клон помещаем под оригиналом. Текстура на нашем клоне повторяет ту, что сверху, а не продолжает ее в арку. Чтобы все поправить, надо щелкнуть средней кнопкой в верхнюю. Низ подтяните так, чтобы он был там, где на текстуре кончается арка.



Арка. Q3Radiant создает арки, вписывая кривые в объем выделенных brush'ей. Но для этого надо сначала brush повернуть по оси Y на 90 градусов (Selection/Rotate/Rotate Y, по часовой стрелке). Кроме того, низ арки надо теперь повернуть по оси Z.

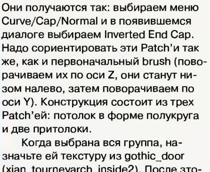
На Curve Patch'и в Q3Radiant очень трудно наложить ровно текстуру, поэтому приходится прибегать к искусственным методам. Для этого надо переместить brush в такое место, где на нее текстура проецируется так, как требуется нам. Это делается так: отключаем привязку текстуры, нажав Shift+T, затем назначаем текстуру из Texture Window. При выключенной привязке текстуры, когда вы двигаете brush, текстура остается на месте относительно мира. Таким образом мы находим нужное место, оно никак не связано с геометрией уровня, а целиком зависит от размеров текстуры.

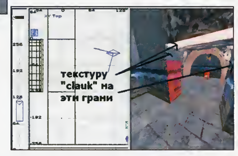


Верните привязку текстуры, нажав Shift+T еще раз. Арка получается нажатием Curve/End Cap. Но это просто один Patch, надо еще и притолоки. Они получаются так: выбираем меню Curve/Cap/Normal и в появившемся диалоге выбираем Inverted End Cap. Надо сориентировать эти Patch'и так же, как и первоначальный brush (поворачиваем их по оси Z, они станут низом налево, затем поворачиваем по оси Y). Конструкция состоит из трех Patch'ей: потолок в форме полукруга и две притолоки.

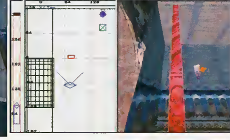
Когда выбрана вся группа, назначьте ей текстуру из gothic_door (xian_tourneyarch_inside2). После этого выделите их и нажатием средней кнопки мыши "возьмите" текстуру с притолоки km_arena1archfinalc и, нажав Ctrl+Mbutton, назначьте ее на арочные притолоки обоих комнат. Также назначьте xian_tourneyarch_inside2 нажатием Shift+Ctrl+Mbutton на грани нижних brush'ей прохода (одна грань выделена красным, другая напротив ее), на грани верхних brush'ей назначьте из набора common текстуру clauk – эти грани Quake не будет рисовать, они все равно под аркой не видны.

Обратите внимание, что текстура на Patch'ах смотрится не затененной, более яркой по сравнению с brush'ами. Это глюк редактора, в игре все будет как надо.





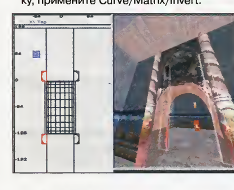
Наличники. Перенесите арку на ее место. Думаю, многие видели подобные арки на уровнях и уже догадываются, как выглядят наличники - это круглые столбы со спиралевидной текстурой. Создаем brush (текстура gothic_door/km_arena1columna2l). Размер brush'а 2x1 маленьких клеточек, высота от пола до потолка. Так как это будет Patch, снова возникнут проблемы с текстурированием, поэтому разместите brush там, где я.



Прошу заметить, что ширина brush'а не под размер текстуры, а меньше. Из-за искажений при про-

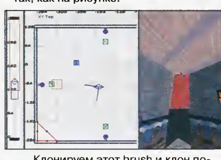
ектировании она все равно влезет вся. После Curve/End Cap получаем полукруглый столб, но этот Patch наизнанку, чтобы его "вывернуть" вообще, применяют Curve/Matrix/Invert, но мы этого делать не будем. Текстура кверху ногами; чтобы ее не крутить, проще отразить весь Patch относительно плоскости XOY (Selection/Flip Z). Это отражение инвертирует нам Patch как надо.

Сделаем его шире на одну маленькую клетку, теперь его ширина не 2, а 3. Ставим более мелкую сетку, нажав цифру 3 на основной клавиатуре, придадим Patch'у более округлую форму, вытянув его на одну маленькую клеточку. Нажав клавишу 4, вернем первоначальный размер клеток. Повернем Patch по оси Z (эта ось смотрит на нас в 2Dview XY Top), приложим этот Patch на край прохода, затем клонируем его и помещаем его с другого края. Выделяем оба Patch'а и клонируем, затем отражаем их относительно ZOY (Selection/Flip X) и помещаем их в другой комнате. Но они при отражении вывернуться наизнанку, примените Curve/Matrix/Invert.



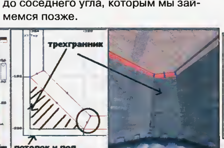
Интерьер

Углы. Смотря на эти угловатые комнаты, плакать хочется. Давайте сгладим углы. Только сначала условимся, что "нижняя стена" – та стена, которая ближе к низу экрана (если мы смотрим на комнату сверху). Выделяем оба brush'а нижней стены и отодвигаем ее левую грань от угла на одну большую клетку, то же самое повторяем с левой стеной. Теперь щелкаем в кирпичную часть стены и создаем в освободившемся углу новый brush, его высота будет, как у кирпичной части стен. Нажимаем Ctrl+3 и из brush'ы получается трехгранная призма; жмем "E" и правим ребра в 2Dview, чтобы получилось так, как на рисунке.



Клонируем этот brush и клон помещаем под оригиналом. Исправляем размер клона, чтобы он не пересекал пол, так же назначаем текстуру, как у нижних brush'ей стен. Согласитесь, угол уже смотрится лучше.

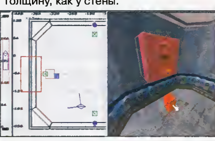
Создаем brush под потолком; высота – одна маленькая клетка, ширина – две. Текстура – gothic_trim/pitted_rust. Этот brush помещаем вдоль стены по всей ее длине. Когда дойдете до нашего нового угла, отодвиньте одно ребро, как на рисунке (обведено), создайте еще один brush и, нажав "E", передвиньте ребра так, чтобы оно лежало вдоль срезанного угла. Затем продолжите таким же brush'ем по другой стене, не доходя до соседнего угла, которым мы займемся позже.



Раздвиньте стены в другом углу, затем выделите наш "срезанный" угол и тонкую полоску на потолке, склонируйте. Отразите клон Selection/Flip Y и переместите его в новый угол.



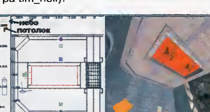
Демон. Давайте украсим левую стену. Удалите факел, но светильник оставьте. В наборе gothic_trim найдите metaldemonkillblock, создайте brush по середине стены, так, чтобы она пересекала эту стену, затем меню Selection/CSG/Subtract. Эта brush вырежет дырку в стене, придайте ей толщину, как у стены.



Потолок. Выделите потолок, левую грань переместите до перегородки, склонируйте и клон тащите обратно, нижнюю грань подтяните, как у меня.



Склонируйте еще раз и поместите ниже, на место, обведенное пунктиром и отмеченное как 1. Теперь еще клонируйте и поместите на место 2, и последий клон на место 3. В итоге получим прямоугольную дырку в потолке. Украсим ее края узкими полосками с текстурой, как на плинтусе у потолка, а сверху закроем brush'ем с текстурой неба (набор skies текстура tim_hell).



Дайте волю фантазии и украсьте как-нибудь еще, не забудьте про пол, другие углы и прочее; мой вариант дизайна этой комнаты в файле ig_room3.map. Там немного дополнений.

Что дальше

В следующей главе я расскажу подробнее про patch'и. Также рассмотрим создание попрыгушек, лифтов, дверей и порталов и создадим свой полноценный уровень, в котором можно будет погонять с друзьями или ботами.



ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Полная нирвана

Собрался я тут немножко отдохнуть. Знамо дело, как только об этом прослышали мои друзья (Джон Р., Сид М., Джон К. и прочие), тут же наперебой стали звать к себе во всякие там Сиэтлы и Сан-Франциско. Только тут ведь какое дело: к одному поедешь, остальные обидятся (в их игроделческой индустрии сплошные интриги, все друг за другом наблюдают). Да и что это за отдых будет? Обязательно потащат свои новые разработки показывать, стараться мою скупую похвалу выжать. И разговоры все об играх да об играх будут. Нет уж, отдыхать – так отдыхать.

Вот и поехал я на фазенду, а чтобы отдых полноценным был, даже ноутбук не захватил (мобильник, правда, взять пришлось, чтобы подчиненных в напряжении держать, не давать им расслабляться).

Надо вам сказать, фазенда зимой и фазенда летом – это, как говорят в Одессе, две большие разницы. Летом все пейзане и пейзанки суетятся: то у них посевная, то сенокос, то уборка урожая. И за всем хозяйский глаз нужен, чтобы, значит, сажали то, что нужно, и убирали, куда положено.

Зимой же все кругом снегом засыпано, сельхозработ никаких, суеты тоже нет. Так что сидишь себе у камина, покуриваешь трубочку да размышляешь о вечном. Одно плохо, "вечным" у меня почему-то все время компьютерные игры оказывались, а я ведь как раз от них отвлечься решил. Пришлось заняться чтением.

Захватил я с собой несколько толстых томов из серии "Военно-историческая библиотека". Мемуары Манштейна, Деница и прочих коллег полководцев-флотоводцев. Интересные мемуары оказались, но еще более интересными были комментарии и дополнения. Из этих дополнений выяснилось, что в Питере существует некий клуб под названием "Имперский Генеральный штаб", а занимается он стратегическими ролевыми играми.

Любопытном мне стало, как же это может быть: "стратегические" и в то же время "ролевые"? Неужели членам этого клуба удалось разрешить наш с Алаевым бесконечный спор, просто соединив стратегии и ролевухи в одном жанре? К счастью, в одном из приложений было растолковано, что же это за игры такие.

В стратегической ролевой игре игрок не просто командует армией, а еще и играет роль исторического лица: Гитлера, там, Сталина или Жукова с тем же Манштейном. Вы скажете, что и в любом историческом варгейме дело точно так же происходит. А вот и нет. Дело в том, что в стратегической ролевке исполнение роли исторического лица накладывает на игрока определенные ограничения. То есть, он не может действовать так, как не мог бы действовать его персонаж. Ну, скажем, Черчилль ни при каких условиях не мог бы пойти на мир с Гитлером, значит, если вы играете за Черчилля, вам придется биться до победного конца.

Может показаться, что играть с такими жесткими ограничениями будет не интересно – результат явно будет таким же, как и в реальной жизни. А вот и нет, в стратегических ролевках учитываются и разные не произошедшие, но вполне вероятные события. Ну, скажем, посредник (а в этих играх, как на настоящих маневрах, есть посредники) может прийти к выводу, что английский народ Черчиллем недоволен, тогда его сместят, к власти придет, скажем, Мосли и мир с Гитлером для Англии станет очень даже возможным. Или покушение на Гитлера в 1944-м году может быть удачным, тогда ситуация в мире станет совсем другой.

Короче говоря, эти самые стратегические ролевые игры занимаются исследованием так называемых альтернативных историй. Сдается мне, что тут уже не игры, а наука с искусством. Впрочем, тематика очень даже для нашего раздела близкая, так что надо будет с этим клубом связаться и написать большую статью о нем.

Как видите, даже на отдыхе я не забывал о любимом разделе, размышлял о его будущем. Ну а настоящее вы и сами видите. "Сводки" опять нет и по той же самой причине, что и в прошлый раз, – все достойные упоминания игры и рассмотрены подробно. Впрочем, об одной ничего не говорится, о Settlers IV. Дело в том, что наш ведущий сетлееровод до сих пор не смог установить, чем же четвертая часть от третьей отличается. Нет, лежащие на поверхности отличия есть (графика, там, кампании и сценарии), а вот в глубине, в сути, так сказать, ничего принципиально нового не видно. Решил я дать ему еще время на разбирательства, если что-нибудь найдет, в следующем номере обзор будет. А если не найдет, то и говорить не о чем.

Да, чуть было не забыл: С Первым Апреля вас (это я намекаю, что не все выше написанное нужно всерьез воспринимать. А вот где тут шутки, а где серьез – решайте сами).

Владимир ВЕСЕЛОВ

НОВОСТИ

Снимите шляпы...

Работы над Dreamland Chronicles (продолжение X-COM) прекращены

Примите валерьянки, присядьте. Dreamland Chronicles можно больше не ждать. Джулиан Голлоп объявил на форуме Mythos Games о прекращении работ над игрой. Текущий издатель отказался от дальнейшего финансирования проекта, нового издателя на горизонте не видно, денег нет. Финансы частенько поют романсы даже у великих разработчиков. Кому-то нужно объяснять, что это был за проект, кто такие братья Голлопы и чем они знамениты? Надеюсь, что нет. Очень хотелось бы, чтобы слова: "Sorry, but it is true - Dreamland has been cancelled. Thanks to everyone who has supported us," - оказались первоапрельской шуткой. Жаль, что сейчас еще только март...

Тестируется очередной остров

Ubi Soft продолжает расширять свою империю

Еще немного о взаимоотношениях издателей и разработчиков. Французский гигант Ubi Soft, не опасаясь подавиться, заглотил еще одну компанию, на этот раз Blue Byte. В планах покупателя - продвижение ударных тайтлов Settlers и Battle Isle на различных платформах от PC до приставок. Купленные разработчики вполне довольны жизнью и продолжают ударно трудиться на свое издательское и игровое благо. Settlers IV уже где-то неподалеку, на прилавках, вовсю идет массовый бета-тестинг Battle Isle: Darkspace. Про продолжение Incubation пока не слышно, но думается, что оно тоже не за горами - такими возможностями серьезные издатели не разбрасываются.

Вновь, вновь золото манит нас...

Любители фэнтезийных стратегий вскоре получат улучшенные и дополненные издания любимых игр

Видимо, чтобы поклонники Disciples смогли дотерпеть до выхода продолжения, Strategy First выпустила "улучшенную и дополненную" версию старой игры Disciples Gold. В нее вошли все апдейты с момента выхода игры, улучшена онлайновая поддержка и мультиплеер, добавлены 25 новых одиночных сценариев. Определенно, ветеранам тут делать нечего, но вот если вы еще не слышали о Disciples и любите походовые стратегии, стоит заинтересоваться.

Еще одна "золотая" версия намечена на осень, Majesty Gold будет включать в себя как саму игру, так и ожидающийся со дня на день адд-он Majesty: The Northern Expansion. Зима, холода, тролли тонут в сугробах, новые типы монстров, героев, зданий, заклинаний... Изначально адд-он планировалось распространять только через Интернет, но здравый смысл восторжествовал - "неподключившиеся" игроки также смогут купить диск.

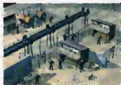
Вообще, фэнтезийные стратегии здравствуют и помирать не собираются, вот и G.O.D. после опроса посетителей своего сайта приняла решение о разработке Age of Wonders II. Что уж говорить о мыльной опере в исполнении 3DO, которая анонсировала еще три части Хронических Героев: The Sword of Frost, Revolt of the Beastmasters и The Final Chapter. Что-то не верится, что это действительно финал...

Star Trek: Away Team

Полным ходом идут работы над очередной игрой по вселенной Star Trek. На сей раз это будет нечто в стиле Commandos



Интересно, в каком жанре компьютерных игр еще не появлялось словосочетание Star Trek? Впрочем, последнее время качество изделий на тему "Звездного пути" растет. За успешным шутером Elite Force уже этой весной собирается последовать стратегия в стиле Commandos - Star Trek: Away Team. Изометрия, комбинирование уникальных возможностей членов команды... Сходство несомненно, однако хватает и различий. О них и поговорим. Во-первых, партию для выполнения миссии мы выбираем сами, имея возможность взять "на дело" от трех до шести специалистов из доступных 17 "морских котиков". Специализируются наши подчиненные в пяти областях: имеются бойцы, командиры, медики, техники и ученые. При этом у каждого из них есть свои, уникальные, умения; как следствие, процесс выполнения задания прямо зависит от выбранных персонажей. Во-вторых, миссии также разнятся, есть такие, на протяжении которых либо прямо запрещено убивать, либо требуется высокий уровень секретности. Ползем, используем генераторы невидимости и парализаторы, прячемся, делаем свое черное дело и смываемся. Но есть и миссии без ограничений, в которых можно от всей души устроить геноцид клингонам и всем остальным, кто под фазер попадется. В-третьих, в течение компании персонажи растут в уровнях, набирают опыт и развиваются, движется вперед и наука, предлагая нам новые пушки и технические штуковины. Кроме того, будет и мультиплеер, правда, пока обещаны только кооперативные миссии.



Больше Commandos хороших и разных?

Больше двух лет мы ждали клонов Commandos. И вот, кажется, началось...

Вот оно и пришло, время клонов. Кажется, в этом году поклонникам гениального творения Pyro Studios скучать не придется. Наоборот, как бы пресыщение не наступило... Весной, если не случится ничего непредвиденного, выхо-



Steel Soldiers

Работы над продолжением Z вышли на финишную прямую

Еще один динозавр готовится выйти в люди после пятилетней разработки. Давным-давно, аж в 1996 году прошлого тысячелетия, была выпущена RTS с лаконичным названием Z. Краткость, как известно, сестра таланта, неудивительно, что игра была принята благосклонно. Сиквела ждали, но он все как-то не спешил в объятия публики. Менял названия и движки, срывал сроки... Но вот, похоже, дело близится к развязке. Нас снова ждут разборки между различными типами роботов, забавная система сбора ресурсов, хитрые тактические тонкости и ходы и, конечно же, фирменный Z-юмор, благодаря которому игру помнят до сих пор. Но теперь все это будет

дят упомянутая выше ST:AT и дикозападные ковбои-Desperados. Кстати, разработчик Desperados планирует выкладывать на сайте дополнительные бесплатные эпизоды для тех, кому не хватит кампании. А осенью в бой пойдет CDV Software с проектами Alcatraz и War Commander. Вот о них – чуть подробнее.

Первая игра, как явственно следует из названия, посвящена тяжелым будням заключенных, политкаторжан, колодников и прочих элементов, несправедливо отправленных в места не столь отдаленные. Цель – освободить пятерых специалистов из разного рода темниц и застенков, собрать команду, вести борьбу за права заключенных с плохим правительством и под занавес устроить для лидера Сопротивления побег из самой главной тюрьмы Алькатраса. Средства – те самые специалисты с различными умениями и уникальными способностями. Игровой процесс Commandos обещают разбавить элементами adventure и action. В общем, ничего особенного, вероятно, основной ударной силой проекта будет графика – полное 3D, свободно порхающая камера, динамическое освещение, смена дня и ночи, погодные условия и прочая, и прочая...

А War Commander даже не пытается подо что-то там маскироваться. Вторая мировая, союзники против бесноватого фюрера, изометрия, тактические миссии, отряд отважных бойцов невидимого фронта. Две кампании и три десятка миссий наводят на подозрения, что тонкостей и проработанности уровней-головоломок Commandos тут ждать не приходится. Впрочем, на скриншотах все выглядит довольно красиво, только вот напоминает при этом какой-нибудь Army Men. В свете долгожданного летнего появления лесника в лице Commandos 2 шансов у War Commander немного.





в 3D, с джентльменским набором спецэффектов и красот, с удобным интуитивным интерфейсом и вольной камерой, по мановению мыши показывающей нам все, что пожелаем. Прогресс...

Waterloo: Napoleon's Last Battle

Сид Мейер выпускает очередной воргейм на движке Геттисбурга

Для воргейма свежий движок, как для папуасов снежные заносы и гололедица, то бишь явление редкое, но, в принципе, возможное. Года три назад малоизвестный воргеймодел Сид Мейер и скромная компания Firaxis порадовали американских и прочих любителей жанра хорошей игрой про одно из сражений их гражданской войны, Геттисбург. Все поаплодировали, Мейер поклонился и пошел своей дорогой творить очередной шедевр, но не выкидывать же свежеиспеченный движок на свалку истории? За Gettisburg! последовал Antietam!, а теперь вот и до старушки Европы добрались. Изменения в графике, интерфейсе, собственно игровом процессе минимальны и укладываются в понятие "косметический ремонт фасада". Собственно же битва, в которой Наполеона подвел полководческий гений, думается, не разочарует истинных поклонников. Кто окажется сильнее, французские маршалы Мишель Ней и Эммануэль Груши или герцог Веллингтон и прусский генерал Блюхер, командовавшие войсками коалиции? Заинтересованные личности получат ответ совсем скоро.

Outlive

Игра для тех, кто соскучился по добротному клону C&C



Бразилия – это не только многосерийные телесериалы, дикие обезьяны и спартаковские футболисты. Как выяснилось совсем недавно, в Бразилии делают еще и компьютерные игры. И пусть выходящую RTS Outlive без пол-литры и мелкоскопа не отличить от многочисленных старкрафтов и тибсанов, пускай! Зато поклонникам все, от интерфейса до предназначения юнитов, будет понятно с ходу, без изучения документации и применения мозгов. Сюжет привычный, постапокалиптический: планете наступил кирдык, ресурсы исчерпаны, нужно добывать их у черта на куличках на Титане, две корпорации (ааааа... неужели снова...) борются за это почетное право. Одна из них полагается на роботов, вторая проводит зловещие эксперименты в области стоматологии и генной инженерии, выводя мутантов, простые повстанцы возмущены этим и пакостят всем подряд, от правительства до собственно мутантов... Вы еще не устали от этого?

На протяжении трех кампаний вам предстоит терзаться ощущениями "дежа-вю", раз за разом узнавая старых знакомых под новыми шкурками. Как вам Morpher, юнит роботов, который, в отличие от людского Builder'а, сам превращается в любое здание? Никого не напоминает? Некоторая разница между роботизированными и человеческими армиями присутствует, однако деревья (кустики, я бы сказал) технологий практически идентичны. А вот мутантами порулить не дадут, видимо, приберегают эту возможность для адд-она. Оригинально выглядят, пожалуй, лишь обещанные мощные возможности шпионажа и диверсионной деятельности. Построив соответствующий центр и развив технологию, получаете возможность открывать части карты, а также периодически делать противнику приятные сюрпризы – от воровства технологий и саботирования работы вражеского производства до перенаправления ядерных ракет. Весело, конечно, но в целом проект выглядит неубедительно.

Kohan: Immortal Sovereigns

Еще один подарок любителям фэнтезийных стратегий



Уже имя издателя Strategy First навевает приятные воспоминания. Более детальное знакомство с материалами по игре радует еще больше. Перед нами фэнтезийная стратегия, заметно влияние Disciples и дедушки жанра HMM, множество приятных мелочей и тонкостей, таких, как влияние на боевые качества войск особенностей окружающего ландшафта, показателей морали и усталости, наличие формаций и зон видимости... Но обо всем по порядку. Kohan, если кто не в курсе, - это бессмертная древняя раса, которая в свое время правила миром, но вследствие глобальных катаклизмов удалилась от дел в небытие. Однако игрок, найдя соответствующий амулет, может призвать на службу древнего героя и поставить его во главе войска, используя себе во благо его спецвозможности, заклинания и умения. В случае же смерти героя можно просто повторить обряд за символическую плату. Впрочем, в отличие от HMM, герои в Kohan: Immortal Sovereigns отнюдь не незаменимы.

Разработчик игры Time Gate Studios использует практически ролевую систему "компаний" (сиречь партий). Каждая армия, шатающаяся по округе, состоит из лидера (при отсутствии свежевоскрешенных Kohan'ов можно использовать обычных людских генералов), боевых отрядов и отрядов поддержки. Соответственно, появляется возможность создавать специализированные бригады, поскольку каждый юнит вносит свою лепту в возможности команды. Сочетание дальнозорких скаутов и быстрых летающих юнитов идеально для разведки; заменив летунов на лучников, получаем дальнобойный отряд, для ближнего же боя лучше будет использовать неторопливых, но тяжелобронированных воинов при поддержке лекарей. И таких комбинаций может быть множество...

Интересна также система развития городов. Каждое поселение имеет определенное число слотов под застройку, апгрейд населенного пункта увеличивает количество этих слотов, но при строительстве временами приходится выбирать между разными зданиями, дающими зачастую прямо противоположные возможности. Какой юнит предпочтительнее производить в конкретном городе, ориентировать ли дальний поселок на добычу ресурса или на его продажу, что увеличит приток денег в казну? Такие вопросы придется решать неоднократно. Кроме того, города имеют некий support-радиус, за счет которого войска, сражающиеся в непосредственной близости от стен, получают бонус. А еще наши опорные пункты отнюдь не беззащитны, они охраняются местной милицией, чем более развит город – тем более мощных воинов он может выставить. Данный проект, несомненно, стоит ждать. Если у разработчиков все получится, мы можем увидеть одну из лучших игр на данный момент.

Новости подготовил Павел Шумилов



ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Реализм на грани...

Ринат Хазиев

По полю танки грохотали...
Чиж&С

REAL WAR

Жанр	Real War
Издатель	Simon & Schuster Interactive
Разработчик	OC Incorporated
Дата выхода	Май 2001 года

Итак, товарищи курсанты, начинаем занятия по виртуальной военной подготовке. Специально для нашей академии Министерство Обороны выделило тренажеры. Кто-нибудь из вас играл в стратегические игры? Кто сказал C&C? Два наряда вне очереди. Надеюсь, больше не осталось тех, кто считает ЦыЦ настоящей стратегией?

Что, где и как...

На нашем занятии пойдет речь о новейшем военном симуляторе под названием Real War. Вообще для настоящего стратегического симулятора сюжет не нужен. Но обычай требует его наличие в любой мало-мальски приличной игре. Гм, значит, придется пересказать.

Группа террористов нападает на военную базу США, те в ответ запускают ракеты по базе террористов. Да вот незадача: база эта утыкана ядерными бомбами. Мировое сообщество обвиняет Штаты в запуске ядерных ракет, начинается война. "А какое отношение имеет к игре наше Мин. Обороны?" - спросите вы. Да самое что ни на есть прямое. "Террористами" были русские.

Реализм или веселье?

Этим вопросом задавались разработчики. Кстати, немного о них. Как уже наверняка поняли самые догадливые курсанты, игру делают не россияне (они такого бреда не придумали бы), а люди, очень уважаемые в американских военных кругах. Раньше они занимались разработкой тренажеров для армии США, причем последняя их разработка - Joint Force Employment - была как раз стратегией в реальном времени.

Real War разрабатывается на основе JFE, но, в угоду обычным игрокам, модель игры была упрощена. Как сказали в OCI, "выбирая между реализмом и весельем, мы выбрали веселье". Кому-то это покажется правильным, кому-то – нет.

Бравые ребята из OCI гордятся тем, что в их новой игре характеристики войск взяты прямиком из военных документов, а информацию им предоставила Федерация Американских Ученых (FAS), которая как раз работает в данной области. Чего я только не понимаю, так зто откуда характеристики российской военной техники?

Еще разработчики упирают на доселе невиданный микроменеджмент воздушных сил. То есть вы можете управлять войсками гораздо детальнее, например, задавать маневры и т.д. Уж не знаю, кому нужна эта "фишка"; может быть, тем, кто любит самолеты, но по причине не туда вставленных рук не может ими управлять.

Реальный бой

Настало время поговорить об игровом, тьфу ты, тренировочном процессе. Сразу же в глаза бросается интерфейс, а точнее - система контроля над вашими подчиненными, если не революционная, то весьма необычная. Кого не доставала необходимость искать юнит на карте, тыкать на него мышкой, а лишь затем отдавать приказ. Так вот в Real War все не так. Есть меню управления подразделениями, оно разделено по родам войск (ВВС, ВМФ, и т.д.). Выбрав нужный род войск, нажимаете на требуемый юнит или их группу. Ап! - они готовы выслушать ваш приказ. Живописный пример: вам срочно нужна поддержка с воздуха, да вот незадача - нет у вас бомбардировщиков, а чтобы таковые появились, нужно их произвести на базе. Но бой-то покидать нельзя, т.к. без вашего командования войска могут запросто уничтожить. Казалось бы, дилемма, ан нет, вызываете меню ВВС, приказываете строить бомбардировщики и посылать их на передовую бомбить врага. Вот так просто и со вкусом.

В целом, игра идет по стандартной для RTS схеме. Но вот привычного для всех собирания ресурсов нет. В начале миссии вам дается определенное количество очков, которые вы вольны потратить, как вам хочется. Можете наклепать тучу юнитов, можете строить оборону и т.д. Это выглядит немного искусственно, но по мне лучше, чем производство пехотинцев из кристаллов с газом.

Хотелось бы еще сделать несколько замечаний по поводу интерфейса. Введена команда "атаковать несколько целей". Кто играл в отличнейший тренажер Homeworld, на котором готовят захватчиков иных миров, тот меня поймет. Для тех, кто не играл, объясню: рамкой вы можете выделить вражьи войска и ваши доблестные подчиненные рванут их убивать.

Еще одна "фишка"- это планирование комплексной атаки. Можно запланировать, что в определенный момент ваши люди ринутся на базу врага с разных сторон. Одновременно. Это надо видеть, то есть вы видели, наверное, когда по триггеру со всех сторон на вашу базу ломятся полчища чудищ. Теперь такое вы запросто провернете сами. Вот это будет реалистично, я думаю. Тов. адмирал со мной согласится.

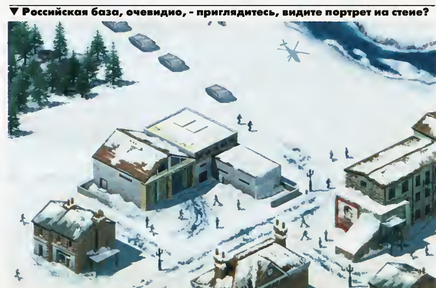
Всего в игре 24 миссии, по 12 на каждую из сторон. Говорят, что в игре почти нет заданий типа "Убей их всех", гораздо чаще даются специфические задания. Это здорово разнообразит игровой процесс.

Разработчики ничего не говорят про AI, и это вселяет некоторую надежду на то, что наконец-то этот вечный прапор виртуального мира будет вразумительным.

Да какой уж тут реализм...

Действительно, в этом пункте не будет ничего реалистичного. Я имею в виду графику. Лично у меня ассоциируется с казарменной едой. Кто ел - тот поймет. Для тех, кто не ел: есть можно, но только очень осторожно.

▼ Российская база, очевидно, - приглядитесь, видите портрет на стене?



ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

ВРЕМЯ НЕ ВЛАСТНО НАД ИСТИННЫМИ ЦЕННОСТЯМИ.

Павел Шумилов



SID MEYER'S CIVILIZATION III

Жанр Turn-based strategy
Издатель Interactive
Разработчик Firaxis Games
Срок выхода 4-ый квартал 2001 года

Цивилизация (от лат. "civilis" – гражданский, государственный):
1) Уровень, ступень общественного развития, материальной и духовной культуры.
2) В некоторых идеалистических теориях - эпоха деградации и упадка.
Советский энциклопедический словарь, издание 1989 г.

Warning! Achtung! Увага! Pozor! Внимание! Нижеследующий текст в больших количествах содержит лирические отступления и экскурсы в прошлое, размышления о судьбах жанра вообще и конкретных людей в этом жанре в частности. В нем проводятся параллели, меридианы и, временами, даже ликбез, вызываются тени прошлого и распаковываются пыльные архивы. Сухой остаток, фактическое наполнение и полезная информация присутствуют в мизерных количествах - и хотелось бы сказать больше, да нечего. Поэтому текст несет явную эмоциональную окраску, временами скатываясь до уровня откровенной предвзятости, потому что я люблю "Цивилизацию". В общем, вас предупреждали...

Civ.exe

Коротко и ясно. В эти семь символов уместилась целая эпоха в компьютерных играх. Всего около двух мегабайт в архиве – и многотысячелетняя история человечества, от диких варварских племен до ядерной энергии, компьютеров и феминизма. Спрессованное в года, века и тысячелетия время, освобождаясь от гнета, словно пружина, выбрасывает человечество к звездам, и мы воочию наблюдаем этот процесс, более того – являемся его непосредственными участниками. Эта игра давала совершенно неповторимое, более ни разу не испытанное ощущение сопричастности к чему-то эпическому, ощущение бессмертности. Наблюдать, как время неторопливой струйкой песка бежит из верхнего полушария часов, принося новые открытия и погребая под собой ошибки прошлого, шаг за шагом развивать не отряд, страну или империю – всю планету, толкая ее вперед... "Цива" была поистине народной игрой в нашей стране. Ее требования к системным ресурсам были более чем скромны, но глубина при этом просто потрясала. Первая настоящая стратегия. Впрочем, тогда еще не относились так трепетно к жанровым ярлыкам и не пытались классифицировать поток поделок различного качества, расставляя их на разные полки. "Цивилизация" была просто игрой высочайшего уровня, и лучшей похвалой для нового продукта была фраза: "Это чем-то напоминает ее". Воспоминаниями можно заполнить не один журнал, особенно если собирать отзывы всех, прикоснувшихся к шедевру. Взрослые люди, кандидаты и доктора наук, возвращались на работу после ужина лишь затем, чтобы еще часок уделить развитию своего компьютерного государства, и сгоняли при этом с машин студентов, которые пытались заняться тем же самым... Кем же надо быть, чтобы суметь создать такое?

Дедушка компьютерного игростроения



Ответ прост – гением. Именно гением является Сид Мейер, создатель "Цивилизации" и много чего еще. Если применить к игровой индустрии древнюю космогоническую систему, то Мейер, без сомнения, должен был бы занять в ней место черепахи, базиса, на котором все держится. Сид – взрослый и умный мужчина с детскими глазами, в которых, кажется, застыло бесконечное удивление окружающим миром. И вот так, не переставая удивляться, этот человек творит один шедевр за другим. В детстве он играл в солдатики, в колледже увлекся компьютерами и программированием, а затем стал успешно совмещать эти увлечения. Многие его творения носят эпитеты "первый" и "великолепный, превосходный, лучший в своем роде". Практически все, к чему прикасались руки волшебника Сида, становилось бестселлером (к слову, Civilization разошлась более чем миллионным тиражом). Основав вместе с Джоном Стили компанию Microprose, Мейер выпустил в свет авиасимуляторы F-15 Strike Eagle (также более миллиона проданных копий) и F-19 Stealth Fighter, симулятор подлодки Silent Service, Pirates!, жанр которых затруднительно определить до сих пор, поэтому их уже давно зовут просто "пиратской игрой", экономический сим Railroad Tycoon... И, конечно же, "Цивилизации" (первая и вторая) и "Колонизация", одни из лучших стратегических игр за всю историю жанра. Многие его проекты несут перед названием слова Sid Meyer's, знак качества, весящий не меньше, чем подлинная подпись Рембрандта на картине. Спустя некоторое время, Мейер с группой единомышленников покидает Microprose в поисках свободы творчества и основывает студию Firaxis Games, продолжая заниматься своим любимым делом – созданием игр. Первый же проект новой компании Sid Meyer's Gettisburg! взрывает закостеневший жанр воргеймов, привлекая к нему даже тех людей, кто раньше не обращал на эти игры никакого внимания. Магия, не иначе... Затем была фантастическая "Альфа Центавра" - идейное продолжение "Цивилизации", также успешный проект. Тут стоит напомнить, что права на название остались у покинутой Сидом



Microprose, поэтому продолжение Civilization не могло получить причитающийся ему порядковый номер. Какая гадость - эта система авторского права, если автор в итоге не имеет прав на свое творение... После Alpha Centauri Сид Мейер решил делать игру “про динозавров”... До сих пор толком не известно, что зто за игра, неизвестен даже жанр – коммерческая тайна, новые идеи... Но тут постоянные пертурбации в среде разработчиков и издателей компьютерных игр привели к тому, что и Microprose, и Firaxis Games оказались под крылом Hasbro Interactive, следовательно, юридических препятствий для создания настоящего продолжения Sid Meyer's Civilization III более не существует. И вот, спустя десять лет, мы снова ждем встречи с той игрой...

Конкуренты или идейные последователи?

Впрочем, встречи с ТОЙ игрой мы вряд ли дождемся. “Цивилизацию” уже не раз пытались дополнить, переделать, подогнать под изменившиеся возможности компьютеров, заставить идти в ногу со временем. Еще к первой “Циве” было выпущено то ли дополнение, то ли total conversion CivNet, отличавшееся от оригинальной игры лишь наличием мультиплеера да поддержкой “форточек” и связанного с ними многооконного интерфейса. Вторым зтапом большого пути стала соответственно Civilization II плюс аддоны, исправно выпекаемые Microprose и после ухода Мейера. Изометрия, улучшенная графика и интерфейс, новые технологии, юниты и чудеса Света – и снова пропавший куда-то мультиплеер, вернувшийся только в Gold Edition. Раунд третий – цивилизации размножаются, как кролики. Microprose делает Test of Time, вроде как купившая права на тайтл Activision выпускает Call to Power, “дедушка” Мейер делает хитрый финт ушами и, не ввязываясь в юридические дебри, создает “настоящее” продолжение, ведь именно на Альфу Центавра подались земные колонисты в прошлых частях... И вот в чем главная, на мой взгляд, проблема – все зти игры были по своему хороши, в чем-то интересны, местами просто захватывающи, но вернуть атмосферу первой “Цивилизации” не смогли. Они хорошо продавались, у них много поклонников, Call to Power так вообще недавно цифиркой два обзавелась, потеряв при зтом, правда, приставку Civilization. Но как-то все не так... Ближе всего к оригиналу удалось подойти именно отцу-основателю в Alpha Centauri, но уж очень чуждой для обычного человека она вышла. Это захватывало, зто увлекало, но именно это и служило поводом не возвращаться к игре. Очень хочется верить, что в привычном антураже, когда при развитии технологий нужно выбирать между “колесом” и “глиноделием”, а не между “полиморфным программным обеспечением” и “теорией нечетких множеств”, когда кавалерия постепенно сменяется танками, а морские просторы бороздят триремы и подводные лодки, Сиду Мейеру удастся вернуть нам те, забытые ныне ощущения. В конце концов, на то он и гений.

Третья...

Итак, работы над третьей частью идут полным ходом. Тем не менее, скромные разработчики не показали еще ни одного скриншота, мотивируя зто тем, что игра еще может сильно измениться. Поклонникам приходится довольствоваться моделями и концепт-артом да еще расплывчатыми обещаниями Firaxis. А обещают нам, что, с одной стороны, все лучшее из предыдущих частей перейдет в зту, а с другой стороны, несомненно улучшатся как игровые аспекты, так и внешний вид игры. Анимация и звук, внешний вид моделей техники и юнитов - все обещано на высшем уровне. Игровой процесс также изменится, появятся новые пути к победе, новые возможности взаимодействия, улучшится процесс сражений. Мультиплеер, кстати, обещают прикрутить сразу же, причем режимов хватит на всех: тут и Интернет с локалкой, и “горячий стул”, и даже зкзотичный PBEM. “Цивилизация” по переписке? Интересно... Впрочем, все зти обещания пока совершенно не конкретизированы, так что верить им или нет – дело ваше. Подробнее остановиться можно лишь на дипломатии, которая частенько вызывает нарекания даже в самых успешных проектах.

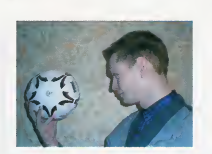
Естественно, с момента выхода первой части игры к разработчикам (“На деревню дедушке Мейеру”, не иначе) пошли письма и посылки с пожеланиями, и нарекания в адрес дипломатической системы вкупе с предложениями по ее усовершенствованию занимали в зтих письмах одно из первых мест. Что ж, вы написали, мы припаяли. Дипломатическая система претерпела большие изменения. Для новичков оставлен знакомый всем интуитивно-диалоговый режим, продвинутым же цивилизаторам предложат гибкую систему “сделок”. Продается и покупается буквально все. Теперь мы можем обмениваться с партнерами и противниками открытиями, деньгами, юнитами, городами, картами и связями с другими цивилизациями. Пример такой сделки можно наблюдать в фильме “ДМБ”: ты нам расскажешь, где Гена Бобков спит, а мы тебе денег дадим. Так и здесь можно без проблем пожертвовать парой мешков золота, приграничным городком и технологией получения золота из жадности, чтобы получить возможность пообщаться с каким-нибудь Чингачгуком - Большим Змеем, лидером индейцев, и подбить его напасть на тех, кто вероломно указал нам индейское местоположение. Кроме того, сами дипломатические контакты тоже усложнятся: помимо банального договора о ненападении можно будет заключать соглашения о торговле, военной помощи, добиваться возможности прохода войск по территории союзника (система границ тоже будет) и даже вынуждать дружественные вам нации объявлять змбарго нехорошим редискам. Это, несомненно, приятно.



Немного пессимизма

“Надеясь на лучшее, готовься к худшему,” - говорит народная мудрость. До выхода игры еще очень долго, наверняка, сроки будут сдвинуты не раз и не два, но и зто не самое страшное. А правда вот в чем – Сид Мейер не любит делать продолжения хитов. Вторые части, mission pack'и, различные дополнения – зто не для него. Продолжать идти по одной дороге для такого человека просто неинтересно, поэтому очень вероятно, что Сид осуществляет лишь общее курирование проекта, не притрагиваясь к нему. А сам в зто время пишет музыку или в одиночестве программирует-таки своих динозавров... При таком раскладе событий мы получим в лучшем случае бледную тень “Цивилизации”, мешанину надерганных из предыдущих частей находок, которые никак не захотят складываться в шедевр. Если “Джоконду” располосовать мясницким ножом на тысячу маленьких кусочков, даже самый искусный портной не сошьет из них произведение искусства. Нужно будет снова позвать Леонардо, чтобы тот нарисовал портрет заново, но будет ли Леонардо заниматься банальным копированием, пусть даже себя самого?

Павел Шумилов



Новые игры из России

(интервью с компанией NewGame Software, Владивосток)

Чего только ни найдешь на просторах Интернета... В череде повседневных новостей, анонсов, известий о выходе игр и постоянных отсрочках нередки и приятные сюрпризы. Одним из них стала проскочившая информация о российской команде, работающей над игрой "Космические Рейнджеры". Жанр с ходу определить непросто, однако присутствующие в проекте стратегические элементы послужили поводом для углубленных изысканий в рамках "зеленых страничек" Навигатора. Расследование показало, что игра намечается серьезная и глубокая, тем более приятно, что ее разрабатывают в нашей стране. Ждите более подробных известий о проекте по мере приближения его к завершению, а пока вашему вниманию предлагается стенограмма беседы преобразованного в последовательность байтов и просочившегося по телефонным линиям корреспондента с лидером проекта, главой NewGame Software Дмитрием Гусаровым.

Павел Шумилов (НИМ): Дмитрий, с чего все начиналось?

Дмитрий Гусаров (NGS): *Я написал пошаговую стратегическую игру "Генерал" (подробнее об игре смотрите врезку – прим. НИМ). Далее игра была выложена на самых известных сайтах, специализирующихся на свободно распространяемом программном обеспечении: www.freeware.ru, www.download.ru и многих других, где была высоко оценена и отмечена различными наградами. К примеру, на www.game.ware.ru "Генерал" одно время обходил по популярности мировые хиты. Хорошо приняли проект и за рубежом, так на www.happypuppy.com "Генерал" был признан лучшей игрой и держался в лидерах целую неделю. Игру оценили на www.download.com; высший рейтинг на международном софтовом гиганте Tucows и многочисленных мелких серверах сделали ее достаточно популярной.*

НИМ: Получается, что вы отнюдь не малоизвестная команда?

NGS: *Да, у "Генерала" немало поклонников не только в России, но и за рубежом. Многим людям понравилась игра, и они предложили свою помощь и поддержку. Двое парней из США и Нидерландов помогли перевести игру на английский язык, потом нашелся поляк, с которым мы сделали польскую версию. Далее уже совместно мы выпустили сетевую версию "Генерала". До сих пор "Генерал" – бесплатная игра и все желающие могут скачать ее с нашего сайта.*

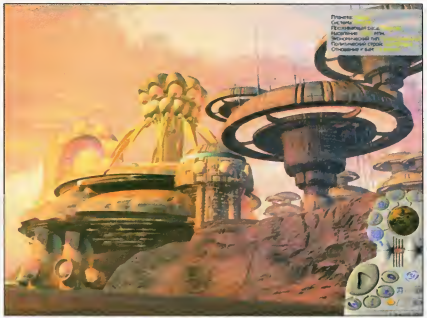
НИМ: "Генерал" – это уже пройденный этап вашей карьеры?

NGS: *Нет, мы продолжаем развивать проект. Как только на нашем хостинге вновь заработает MySQL, будет запущена новая версия "Генерала". Ее отличие в том, что на сервере будет реализована система рейтингов, напоминающая Battle.Net. То есть, запустив "Генерала", игрок увидит всех играющих в него в сети и сможет подключиться к любой игре, даже уже идущей! После окончания такой онлайновой игры результаты будут сохранены на сервере, рейтинги игроков будут обновляться автоматически. Такая система должна вызвать большой всплеск интереса к игре.*

НИМ: *А как образовалась собственно NewGame Software?*

NGS: *Коллектив участников следующего проекта сформировался еще во время работы над "Генералом". Затем я написал сценарий, и мы начали работать, дав своему новому проекту незамысловатое название "Рейнджеры". Постепенно выяснилось, что удаленная разработка - дело крайне сложное. Поэтому состав команды начал изменяться в сторону привлечения как можно большего количества людей непосредственно из Владивостока. Так и получилось, что семь человек (программисты и художники, главным образом) живут во Владивостоке, остальная часть команды раскидана по всей нашей стране и за ее пределами. К примеру, наш переводчик Наташа Белецкая вообще в Кембридже живет и при этом со*





своими обязанностями вполне справляется.

НИМ: А какие сложности создает то, что ваша команда виртуальная?

NGS: *Сложность в том, что порой крайне неудобно работать. Радости от удаленной разработки нет никакой. Приходится постоянно писать кучу писем, и обсуждение элементарной проблемы может занять до недели. Достоинство лишь в том, что трудно в одном городе набрать много единомышленников, специалистов в какой-либо области. Поэтому удаленная разработка позволяет восполнить все пробелы в специалистах. Как только у нас будет достаточное количество средств, встанет вопрос о конкретном расположении команды и кому-то, вероятно, придется сменить место жительства ради работы.*

Кстати, наша группа всячески поддерживает энтузиастов, желающих помочь в разработке отдельных частей игры. В данный момент на сайте компании выложены инструменты, с помощью которых любой желающий может внести свой вклад в создание игры, стать ее соавтором. Это Planet viewer, с помощью которого можно создавать свои планеты, и Ship viewer/editor для проектирования анимации кораблей. Особо стоит отметить Quest editor - абсолютно уникальный продукт, с помощью которого настоящий RPG-шник сможет создать интереснейшие квесты, которые затем будут выполнять игроки в "Рейнджеров".

НИМ: В чем вы видите основное направление деятельности вашей компании?

NGS: *На наш взгляд, игры сейчас делятся на три категории, первая из которых – это клоны успешных проектов (примерно 70% от общего количества игр). Магазины забиты разными играми. Игрок видит на полке игру "Казаки", читает на коробке изумительное описание. Разумеется, немедленно покупает. Потом приходит домой, устанавливает игру... и обнаруживает, что описание на коробке не соответствует действительности и что это обычная RTS, являющаяся к тому же обыкновенным клоном Age of Empires.*

Вторая категория – "игры для полного отупения", где игроку нужно не столько играть, сколько покупать (примерно 20% от общего количества). Эти игры отличает от обычных две вещи: первая - отсутствие ярко выраженной цели; вторая – отсутствие маломальских требований к интеллектуальному уровню игрока. В итоге играть в них легко и понятно, они красивые и завлекающие (яркий пример – лидер всех хит-парадов "The Sims"). Но они не развивают воображение и интеллектуальный уровень играющего, а подавляют их. К примеру, вместо того чтобы изучать психологию женской половины человечества (не секрет, что компьютерные игры – в основном удел мужчин) и создавать умные игры, интересные женщинам, деньги вкладываются в проекты типа "Накорми Барби". В недалеком будущем вместо того, чтобы прокачать своего персонажа, игрок сможет выключить компьютер, пойти в обычный магазин и купить себе дополнительно Hit-points в виде обычной пластиковой карточки с кодом. Игры будущего приведут к деградации играющих, произойдет постепенная подмена понятий и большинство игроманов превратятся в подобие домохозяек, целый день смотрящих телесериалы. Процесс уже начался и остановить его невозможно.

Наконец, третья категория - игры новые (примерно 10% от общего количества). Когда-то таких игр было много. Теперь с каждым годом их становится все меньше и меньше. Это и понятно, ведь с каждой новой игрой начинается эра ее клонов. А придумать новые правила или совсем новую игру нелегко.

Так вот, наша команда готова делать именно новые игры. Игры, которые несут в себе новые идеи. Это самый сложный путь, потому что всегда неизвестно, будет такая игра востребована и примет ли ее конечный пользователь? Ведь мы сами изобретаем правила нового мира, взаимосвязь его элементов, а не делаем очередной скин на всем известный графический движок. Но, с другой стороны, такие игры интереснее создавать, потому что ощущаешь себя творцом и можно реализоваться по полной программе.

НИМ: Интересно, какие из уже вышедших и ожидаемых проектов вы бы отнесли к третьей категории?

NGS: *Посмотрите на рейтинг лучших игр прошлого столетия: Цивилизация, DOOM, Warcraft, Diablo и многие, многие другие. А что касается разрабатываемых сейчас игр, то уж и не знаю, чего от них ждать. Ну скажите, как можно сделать MOO3 одновременно игрой в реальном времени и пошаговой? Разработчики, судя по всему, либо гениальны, либо дают бредовые обещания. Могу сказать как эксперт в этой области, что сбалансировать такую игру не удастся. В общем, чтобы заранее отнести игру к той или иной категории, надо быть ее разработчиком. По превью судить нельзя.*

НИМ: Хорошо, вернемся к "Рейнджерам". Расскажите немного о мире, в котором разворачиваются события игры.

NGS: *Наша игра начинается в далеком будущем. Человечество уже освоило ближний космос и начало исследовать галактику. Встретив на своем пути сразу несколько разумных рас, люди осознали, что они не одиноки в этом мире. Каждая раса имела собственные взгляды на жизнь, собственную философию и логику, что привело к бесчисленным конфликтам. Но мир развивался, а вместе с ним и взаимоотношения народов. Пределы населенной галактики расширялись, и наступило время объединения - экономические конфликты заменили военные, а мир стал настолько огромен, что для людей символом его была уже не планета Земля, а Галактическое Содружество, состоящее из представителей пяти союзных рас.*

Внезапно пограничные системы галактики подверглись нападению неизвестных завоевателей, вторгшихся из дальнего космоса, - клингов. Они появлялись на самых отсталых и, следовательно, плохо защищенных

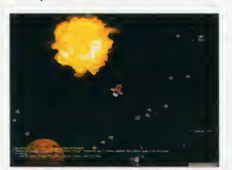




планетах. Не ведя никаких переговоров и не встречая достойного сопротивления, они начали захватывать планету за планетой, не обращая внимания на проживающие там народы. С этого момента и начинает свою игру наш персонаж – рейнджер, смельчак, призванный остановить клингов.

НИМ: Можно ли сказать, что "Рейнджеры" буду напоминать какую-либо из существующих игр?

NGS: *Это будет космическая приключенческая игра с элементами стратегии. Наиболее близкой игрой по внешнему виду можно считать Star Control, а по модели логической обработки действий Master of Orion. В опросе, проведенном на нашем сайте, большинство голосов получил вариант, когда игра будет напоминать Elite. Но совсем немного по популярности уступил ему ответ, что "Рейнджеры" не похожи ни на что существующее.*



НИМ: Сравнение с "Элитой" не случайно. Ведь один из ключевых моментов игры – это свобода действий игрока и, что еще важнее, его компьютерных партнеров и оппонентов?

NGS: *Свободу выбора игрока мы вынесли далеко за пределы общепринятых норм, и этим игра многих даже пугает. Идея о взаимосвязи элементов мира доведена до того, что игрок в нашей игре совсем не обязателен. Ведь наш мир живет и без него. Корабли, управляемые компьютером, сами летают, воюют, делают себе апгрейды, подбирают чужое оборудование и затем решают, устанавливать его у себя или лететь продавать. Их интеллект доведен до того, что, если положить в космосе хороший двигатель, то другой рейнджер подлетит и возьмет его, а в случае нехватки места выкинет свой старый. Наши корабли даже разговаривают между собой, я не шучу! Если пират начал атаковать транспортный корабль, то тот, оценив бедственность своего положения, может предложить выкуп. И пират уже решает, соглашаться ему или нет.*

Кроме игрока, в нашем мире существуют и другие рейнджеры, которые также летают и борются с клингами. Причем они психологически могут тяготеть к одной из трех ипостасей: торговле, пиратству, военному делу. В игре все основано на отношениях. Игрок, равно как и любой другой рейнджер, может быть хорошим, а может и плохим. И каждый его поступок отразится на отношении к нему. Так что игрок, убивая всех подряд, может настроить против себя все корабли и получить отказ в посадке на всех цивилизованных планетах. В игре присутствуют пять рас, и у каждой из них имеются свои склонности к оценке поступков того или иного представителя другой расы. Проще говоря, раса малоков всегда недолюбливает расу фэян, фэяне недолюбливают пеленгов и так далее. Боюсь, что я в статью не уложусь, рассказывая о свободе выбора в "Рейнджерах". Скажу лишь, что свобода простирается гораздо дальше, чем в Elite.

НИМ: Смелое заявление. А что должен будет сделать игрок, чтобы прийти к успешному финалу?

NGS: *Это можно будет сделать, пройдя длинный путь. Надо будет хорошенько вооружиться, получить от планетарных правительств "добряки" за выполнение планетарных квестов и не забыть нанять себе на службу верных друзей (других рейнджеров). Затем нужно будет найти и уничтожить главный корабль клин-*

"Генерал"



"Генерал" - это пошаговая военно-экономическая стратегия. На карте игрового мира присутствует от 2 до 20 государств с равными стартовыми возможностями, вы являетесь руководителем одного из них. Цель игры - объединить весь мир под своим началом, естественно, уничтожив всех противников. В процессе игры придется решать вопросы экономики, науки и военной политики. Вы будете нанимать ученых, солдат и генералов. Вы можете сделать ставку на науку или построить милитаризированное государство. К победе можно прийти разными путями, при этом скучать не придется, т.к. в игре реализован сильный искусственный интеллект компьютерных противников! Компьютер не скован определенной схемой поведения и способен адекватно реагировать на действия других игроков. Более того, в отличие от многих существующих стратегических игр, интеллект "Генерала" абсолютно честен (компьютерные противники даже не знают, каким государством управляет человек, и развиваются, играя по тем же правилам, что и игрок). Игра отлично сбалансирована и пользуется заслуженным успехом, в своеобразном ladder'е на сайте разработчиков представлено полторы сотни рекордсменов. Однако самая интересное - это игра с живыми противниками. Поддерживаются всевозможные варианты мультиплеера: по локальной сети (LAN), модему, через LPT и COM-порты и, самое главное, через Интернет. Можно играть и нескольким игрокам на одном компьютере (HotSeat). Немалый плюс игры еще и то, что она совершенно бесплатна.

гов, который их и порождает. Нельзя не отметить тот факт, что успеха вполне может добиться другой рейнджер, управляемый компьютером. Так что игрок – отнюдь не единственная и последняя надежда галактики, и ему придется постараться, чтобы победить.

НИМ: Как будет выглядеть игра, на какую конфигурацию компьютера вы ориентируетесь?

NGS: *Вид сверху, все объекты заранее отрендерены. Эдакое стратегическое пилотирование. Игрок указывает, куда лететь и что делать, а корабль послушно выполняет. Игра будет достаточно требовательна к ресурсам. Рекомендуется иметь PIII-500 и 128Мб. Это определяется прежде всего тем, что мир игры настоящий и компьютер одновременно управляет сотнями кораблей, которые пытаются думать. Впрочем, владельцы морально устаревших машин, отключив различные графические эффекты и анимацию, также смогут играть без особых проблем. Видеоролик, демонстрирующий игровой процесс, можно найти по адресу http://members.xoom.com/newversion/download/demo01.zip.*

НИМ: Виртуальный мир, тысячи участников... Звучит не хуже, чем реклама какой-нибудь онлайновой RPG. Что вы можете сказать о многопользовательском режиме, планируется ли он? И если да, то не собираетесь ли вы на базе этой игры создать massive multiplayer – проект?

NGS: *Да, собираемся. На базе нашего мира можно за короткий срок сделать огромный онлайновый проект. Конечно, игра от этого что-то потеряет, но зато будет представлять собой крайне интересный мир. Представьте себе некую Ultima Online в космосе, имеющую ярко выраженное окончание. Игроки будут совместно биться с клингами за свободу нашей галактики. Дело упирается только в финансовый вопрос...*

НИМ: Когда же нам ждать официальную демо-версию "Рейнджеров"?

NGS: *Сейчас мы рассчитываем к июню начать этап массового тестирования. Собственно, игра ведь уже почти сделана. В данный момент на первом плане стоят проблемы оформления, дизайна игры. В связи с этим нам сейчас не хватает профессиональных художников. Поэтому мы ищем талантливых, заинтересованных энтузиастов (желательно, живущих во Владивостоке).*

НИМ: Каковы планы на будущее у компании NewGame Software?

NGS: *В ближайшем будущем хотелось бы найти хорошего издателя, завершить проект и увидеть на полках магазинов "Рейнджеров". Далее уже по обстоятельствам. Возможно, продолжим развивать тему "Рейнджеров", а возможно, станем пробовать свои силы на фронте сказочных стратегий типа HMM и Lords of Realms. Здесь у нас сильные позиции, так как есть опыт создания походовых игр с одновременным просчетом ходов. Представьте себе эти игры, но с одновременной игрой нескольких игроков в сети, заманчиво? Мне кажется, таких проектов сейчас очень не хватает.*

НИМ: Что ж, спасибо за содержательную беседу! Будем с нетерпением ждать выхода демо-версии "Рейнджеров".

NGS: *Счастливо. К слову, мы вполне уверены в своих силах и намерены не просто завершить данный проект, но и двигаться много дальше. Так что заходите к нам на сайт, следите за новостями.*

Владимир ВЕСЕЛОВ

ПАРУСА НАД ОКЕАНОМ

Мы научились штопать паруса
И закрывать пробоины телами.
В. Высоцкий

"ВЕК ПАРУСНИКОВ 2"/AGE OF SAIL 2

Жанр *RTS*
Издатель *Talonsoft/"1C"*
Разработчик *Акелла*
Требуется *Pentium 233, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium III 600, 64 Mb RAM*

Navigare necessarie est. Vivo non necesse
Это я по латыни (если что-то в окончаниях переврал, извините великодушно, давненько с латынянами разговаривать не приходилось), а означает сие: "Плавать по морю необходимо. Жить не обязательно". Присобачил сюда я эту пословицу не только, чтобы эрудицией блеснуть, но и для того, чтобы очертить круг людей, которым игра "Век парусников 2" будет интересна.
Знаете ли вы, чем вант-путенсы отличаются от путенс-вант? Не знаете? А для чего нужны риф-сезни и могут ли они существовать без риф-бантов? Не имеете представления? Ну, хорошо, а хотя бы поворот овершатг от поворота через фордевинд отличить сможете? Сможете. Ну, хоть что-то... Ладно, тогда продолжаем разговор.

Постоянные читатели нашего раздела наверняка уже догадались, что я шучу. Всем же остальным сообщаю – это я шучу. Для того чтобы играть в "Век парусников 2" вовсе не обязательно до тонкости разбираться в парусной оснастке, знать восемнадцать способов снятия корабля с мели, шесть вариантов действия в абордажной схватке и три метода постановки корабля на якорь. Собственно говоря, можно вообще ничего не знать о кораблях и парусах, тем не менее, играть вам будет интересно.

Если вы будете действовать по принципу "один корабль – один юнит" (то есть отдадите управление корабельной командой компьютерному капитану), получите достаточно увлекательный и не очень сложный реалтаймовый варгейм. От морской специфики тут останется только необходимость учитывать направление ветра да расположение артиллерии преимущественно по бортам корабля. Правда, действовать более-менее успешно в таком варианте можно только на низшем уровне сложности.

Если же вы захотите перейти на следующий уровень, придется слегка вникнуть в управление кораблем. Ну, хотя бы узнать, под каким углом к ветру нужно идти, чтобы достичь максимальной скорости, разобраться с разными типами зарядов к пушкам, с судовыми работами (ремонт корпуса и парусов, распутывание снастей и т.д.). Да и стрелять из пушек тут лучше самому (то есть отключить опцию "Автоматическая стрельба").

И только на высшем уровне сложности понадобится знакомство с тактикой морских сражений в полном объеме.

"Жаль, что не был при Корфу, хотя мичманом!"

Примерно такую фразу написал фельдмаршал Суворов, поздравляя адмирала Ушакова с очередной победой. Наверняка и многие из вас жалели, что не довелось принять участие в грандиозных морских сражениях конца XVIII - начала XIX веков. Вот почему морские игры неизменно пользуются популярностью. Вот только как-то с ними не все понятно.

Казалось бы, что может быть интереснее рассказа о парусниках, морских сражениях, пиратах и флибустьерах? Но, как ни странно, действительно талантливых произведений на эту тему раз-два и обчелся. В области литературы на ум тут же приходит "Одиссея капитана Блада" Рафаэля Сабатини, из кинофильмов вспоминаются только "Пираты" Романа Полански, ну а все остальное как-то теряется в тени этих двух гигантов. В нашей игровой индустрии дело обстоит почти так же. Pirates! Сида Мейера до сих пор считаются непревзойденным образцом игры на морскую тематику.

В чем привлекательность игры, почему никому так и не удалось сделать что-то "точно такое же, но лучше"? Рассуждений на эту тему было много, но точного ответа никто так и не дал. Я не стану даже и пытаться сделать это, тем более что "Век парусников 2" игра совсем другого плана (к Pirates! очень близко стоят выпущенные той же фирмой "Корсары", но они у нас проходят по классу RPG). Скажу только, что львиную долю популярности "Пираты" явно приобрели благодаря сюжету, то есть тому, как были связаны между собой морские сражения. Кампании, значит.



А как с этим обстоит дело в "Век парусников 2"? Прекрасно обстоит. Дело тут даже не в количестве и разнообразии кампаний (а их шесть штук, причем есть среди них и любимая народом пиратская, и наша родная российская), а в том, как они организованы. Строго говоря, кампании линейны, тем не менее, они как бы и не линейны. Непонятно? Сейчас попробую растолковать.

По результатам каждого сражения (то есть миссии) игроку начисляются очки престижа и призовые деньги. Первое – чисто абстрактная величина; кроме морального удовлетворения, очки престижа ничего вам не дают, как и повышение в звании, награды и благодарность современников (иногда вам подбрасывают новый корабль, но это не очень-то зависит от ваших действий). А вот призовые деньги - это ресурс, который тратится на восстановление и усиление мощи подвластного вам соединения. Ну да, ремонт кораблей, наем экипажа и всякие апгрейды приходится совершать на свои кровные денежки. Кроме того, если денег достаточно, можно приобрести и новые корабли.

Система, в общем-то, не новая, встречалась она уже и в играх на космическую тему, и в морских, но есть тут пара интересных закавык. Прежде всего, это система начисления призовых денег. Скажем, вели вы сражение с тремя неприятельскими кораблями, два из них утопили, третий же принудили к сдаче – получите за это определенную сумму, причем большую, чем если бы вы заставили сдаться все три вражеских корабля. Нелогично, конечно, ведь сдавшийся корабль можно захватить и продать, но иначе было бы слишком сложно вести сражение. Сами подумайте – нужно и победу одержать, и кораблям неприятеля больших повреждений не нанести, чтобы они, не дай Бог, не утонули. А так все ясно: чем эффективнее ваш огонь, чем быстрее вы действуете, тем больше денег заработаете.

Впрочем, если какие-то неприятельские корабли успеют сдаться, тоже неплохо - их можно будет купить на призовые деньги и ввести в состав вашего флота.

Тратить все деньги перед началом сражения нежелательно. И дело тут совсем не в том, что по итогам следующего сражения вы можете и не получить суммы, необходимой на ремонт и пополнение команды. Просто вы можете проиграть данное сражение, потерять все свои корабли и придется покупать новые.



Ну да, после проигрыша сражения кампания не завершается (именно поэтому я и назвал кампанию не совсем линейной), для того, чтобы потерпеть полное поражение, нужно проиграть три сражения подряд.

Конечно, нововведение достаточно спорное; думается мне, большинство нормальных игроков, проиграв битву, просто загрузят "сохраненку". Но бывают ведь и ненормальные игроки, желающие играть с максимальной приближенностью к реальности.

Один в поле не воин

Кампанию вы обычно начинаете с одним единственным кораблем, но очень быстро под вашим командова-

Экскурс в историю

Здесь я попытался коротко рассказать о том, как были организованы сражения в разных морских играх.

Pirates! Gold (1992 год)

В этой игре все было сделано просто и изящно, как и в большинстве творений великого Сида. В сражении всегда принимали участие два корабля (если у вас их было несколько, перед началом можно было выбрать, какой из них примет участие в дуэли). Все управление сводилось к поворотам (очень удобно было осуществлять их клавишами мыши) и стрельбе по противнику. Можно было менять паруса, но делать это было необязательно: чем больше была скорость вашего корабля, тем успешнее он маневрировал.

А ведь вся стратегия морского боя в данной игре заключалась как раз в умелом маневрировании. В зависимости от того, сильнее или слабее был ваш корабль, чем корабль противника, нужно было или максимально быстро подойти к неприятелю и броситься на абордаж, или же предварительно выбить большую часть вражеской команды артиллерийским огнем. Для того чтобы не подставляться самому под залп неприятеля, приходилось учитывать и направление ветра, и особенности парусной оснастки обоих кораблей (корабли с косыми парусами могли идти круче к ветру, чем всякие там галеоны и флейты).

Ну а кончалось сражение боем на палубах сцепившихся корабей. Тут все тоже было организовано просто и изящно: команды вели бой между собой (как бы в теневом режиме, на экране только отражались результаты их действий в виде убывающего количества бойцов с той и с другой стороны), а капитаны сражались один на один. Если вам удавалось нанести неприятелю решающий удар или оттеснить его за пределы экрана – победа была за вами. Причем сделать это нужно было до того, как враги успеют перебить вашу абордажную группу.

Как видите, с одной стороны, многое тут решала быстрота пальцев, а с другой стороны, важны были и все предыдущие действия. Те, у кого пальцы работали хорошо, могли бросаться на абордаж, имея втрое и вчетверо меньшую команду, чем неприятель. Ну а те, кто больше привык действовать головой, могли предварительно создать себе численный перевес.



нием оказывается солидный флот (есть, правда, две кампании, посвященные американской революции, в которых вам не дают покупать и продавать корабли, но это просто сборники исторических сценариев). Надо сказать, что командовать им не намного сложнее, чем отдельным кораблем. Есть привычные для стратегов резиновые рамочки, имеется возможность объединения кораблей в группы, предусмотрено и задание маршрута по точкам.

И вот тут-то при большом количестве кораблей игра приобретает сходство с настоящим варгеймом. Перед началом сражения вы можете, поставив предварительно игру на паузу, оценить силы неприятеля, прикинуть наилучшую тактику боя, сформировать из своих кораблей эскадры и дать им задания (если максимально удалить камеру от поля боя, все это будет очень похоже на планирование с помощью карты). После этого вам остается только наблюдать за боем да вмешиваться в критические моменты. А моментов таких будет предостаточно.

AI в игре действует очень прилично, во всяком случае, враги не палят друг по другу, вовремя ремонтируются и пускаются наутек перед лицом превосходящего противника. Эскадренные действия неприятеля тоже выглядят осмысленными, но до определенного момента. Я так понимаю, что тут все дело в скриптах: пока они есть, противник действует разумно, местами даже красиво. Когда же скрипты кончаются, начинаются всякие плюхи и ляпы.

Со скриптами связана еще одна интересная особенность игры – историческая, то есть неприятельский флот в определенном сражении действует именно так, как он действовал в реальном бою (есть даже такие сценарии, в которых неприятель не может сняться с якоря). Ну а вам предоставляется возможность или повторить действия реального адмирала, или найти какой-то свой, оригинальный путь к победе.

"Подобно дамским часам ни один военный корабль никем и никогда не был доведен до состояния полной исправности"

Эту фразу из приказа адмирала Шанца очень любят цитировать на флоте начальники разных рангов. Понимать же ее нужно в том смысле, что на корабле всегда найдется, чем занять матросов и офицеров. Ну а в "Веке парусников" все это реализовано очень красиво. В морском сражении корабль неизбежно получает повреждения, рвутся паруса, появляются пробоины в корпусе, разбиваются лафеты орудий. Наконец, и пожар может вспыхнуть. Ясное дело, со всем этим нужно бороться, но откуда людей на ремонт взять, лишних-то на корабле нет? Приходится снимать часть экипажа с других участков. Естественно, что, если вы бросите на ремонт всю команду, пойдет он достаточно быстро, но стрелять по противнику будет некому. Если же ремонтом занимается только часть экипажа, стрельба просто замедляется.

Кроме ремонта, есть и другие занятия для экипажа: снятие корабля с мели, распутывание снастей, промер глубин. Наконец, и на абордаж можно бросить только солдат (почему-то морскую пехоту разработчики упорно именуют солдатами), а можно добавить к ним часть матросов.

Свист ветра в снастях

Собственно говоря, его в игре нет, но кажется, что он есть. Происходящее на экране настолько красиво и реалистично, что происходит почти полное погружение в игровую реальность.
При максимальном приближении можно рассмотреть массу деталей в оснастке кораблей (художники из "Акеллы" наверняка знают, чем вант-путенсы отличаются от путенс-вант, так что корабли сделаны весьма и весьма достоверно).
А если в настройках включить соответствующую опцию, то на палубе появятся матросы (даже кажется, что они совершают какие-то осмысленные действия).

High Seas Trader & Sea Legends (1995 год)

Хотя эти две игры и мало похожи друг на друга, я объединил, причем отнюдь не потому, что появились они практически одновременно. Главное тут то, что в обеих играх впервые появились морские сражения с видом от первого лица. Вы как бы находились на палубе своего корабля, могли в определенных пределах вертеть головой и наблюдать за противником. Управление тоже сводилось к поворотам, подъему и спуску парусов (в HST паруса поднимались и опускались все сразу, а в SL можно было менять площадь парусности ступенчато). Ну и, естественно, можно было стрелять из пушек.

Как ни странно, но приближение к реальности (то есть введение вида от первого лица) сделало сражение менее интересным. Управлять кораблем стало сложнее, ведь вы теперь не видели взаимное расположение противников (его можно было наблюдать на мини-карте, но там не обозначались курсы), да и оценивать скорости было невозможно. Дополнительную сложность приносило то, что у врага теперь могло быть несколько кораблей. Сосредоточившись на одном из них, вы теряли из виду другой, а он тем временем мог натворить бед.

Заканчивалось сражение опять-таки абордажем. В HST руководить им было невозможно, вам только показывали динамику сражения. Ну а в SL все происходило почти так же, как в Pirates (эти две игры вообще очень близки).

Age of Sail (1996 год)

Это прямой прародитель рассматриваемой нами игры. Фирма Empire Interactive (а именно она делала первый "Век парусников") постаралась создать самый настоящий морской варгейм. Поэтому все там было, как в варгейме, то есть скучно. Контроль над кораблем или соединением кораблей игроку давался абсолютно полный. Приходилось выбирать курс, учитывая направление ветра, поднимать и спускать паруса (ступенчато, как в жизни), распределять команду по работам. Имелись разные типы снарядов, причем каждый из них имел свой радиус поражения. Эффективность стрельбы зависела от навыков команды... Ну и так далее и тому подобное.

Все это могло бы быть очень интересным, если бы имелась реальная возможность отдать какие-то аспекты управления кораблем помощникам, а самому сосредоточиться на чем-то в данный момент главном. Вообще-то такая возможность предусматривалась, вот только пользоваться ей не стоило: компьютерные помощники обычно действовали не лучшим образом.

В результате всего этого игра не получила большого количества поклонников, наверняка именно поэтому выход второй части и задержался почти на пять лет.



Расписывать красоты графического движка я не стану, на нем же сделаны акелловские "Корсары", так что вы либо его видели, либо о нем читали. Скажу только, что движок несколько переработан, камера не может перемещаться на палубу корабля, но может удаляться почти на орбиту.

Пара слов о моделях кораблей: в XVIII-XIX веках практически каждый корабль был уникален, естественно, что в игре это не так. Кораблей в ней больше тысячи, типов же корпусов несколько десятков. Это вполне понятное упрощение и не такое уж важное. Жаль только, что среди кораблей встречаются совершенно нетипичные уродцы. Я имею в виду корабли, несущие сразу два типа носовых парусов – кливера со стакселями и блинды. Дело в том, что первые пришли на смену вторым. Конечно, в переходный период попадались корабли, несущие и те и другие, но их было совсем мало. В игре же такие уродцы попадаются очень часто.

О недостатках

Есть в игре таковые, причем немало. Собственно говоря, именно из-за них этот обзор опоздал на месяц. Ждал я, что разработчики исправят самые вопиющие ляпы. Ну что же, часть исправили, часть же осталась.

Основным недостатком я бы назвал некоторое своеволие AI. Например, вы вывели какой-то корабль из боя и решили его полностью отремонтировать. Казалось бы, достаточно отдать нужную команду да присматривать, не закончился ли ремонт. Но на деле приходится время от времени повторять свою команду: дело в том, что, выполнив определенный процент ремонта, команда возвращается к пушкам и парусам, хотя повреждения на корабле еще далеко не исправлены.

Другой неприятной особенностью является поведение неприятельского корабля при абордажной схватке. Вражеские канониры продолжают стрелять по вашему кораблю, правда, достаточно редко. Получается, что вы можете захватить вражеский корабль, но при этом ваш собственный утонет. Конечно, вы можете успеть перевести на захваченный корабль часть своей команды, но вот использовать его в этой битве не сможете.

Есть и другие, менее серьезные непонятки, останавливаться на которых я не буду, – игру-то они не портят. Да и вообще, не хочется мне копаться в недостатках игры, позволившей коллеге Редгварду на вполне законных основаниях заявить: "Россия – владычица виртуальных морей!".

Игровой интерес	■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■
Дизайн	■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■

Рейтинг 8.6

Время освоения: до 0.5 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Man of War (1997 год) & Man of War (1999 год)

Вторая часть отличается от первой улучшенной графикой и кое-какими мелочами, так что я буду рассказывать о них вместе.

Разработчики попытались дать максимально реалистичную картину морского сражения. Игрок мог не просто наблюдать за боем с борта своего корабля, но и расхаживать по его палубе, выбирая наилучшую точку обзора. Иллюзия присутствия была практически полной, вот только командовать флотом в этом режиме было крайне неудобно. По счастью, имелся второй режим – карта. В этом режиме все было предельно просто, хотя игра и сводилась к обычному плоскому варгейму.

Tides of War (1998 год)

Разработчики этой игры пошли по довольно странному пути – они взяли схему сражений обычной наземной RTS и добавили к ней разную морскую специфику, то есть корабль тут был обычным юнитом и управлять им можно было привычным способом с помощью мышки. Однако если для наземного юнита, как правило, неважно, куда смотрит его нос (или лицо), то для корабля, особенно парусного, это весьма важно, поэтому можно было разворачивать корабль с помощью клавиатуры или интерфейсного окошка. Кроме того, можно было управлять скоростью корабля, поднимая и спуская паруса (причем вопреки правде жизни площадь парусности менялась не ступенчато, а плавно). Приходилось учитывать и направление ветра.

Артиллерия различалась по калибрам, можно было использовать разные типы снарядов (число которых, к тому же, было ограничено). Пушки могли выходить из строя, их можно было чинить, ну а скорость перезарядки зависела не только от количества канониров, но и от их опыта.

Абордаж тоже имел место, вот только руководить им было нельзя. Впрочем, если вы видели, что ситуация складывается не в вашу пользу, схватку можно было прервать в любой момент.

Любопытной особенностью игры было то, что в сражении могли принять участие несколько кораблей как с той, так и с другой стороны. Вот только командовать игрок мог одним единственным кораблем, остальные же действовали по своему усмотрению, хотя и старались следовать за флагманом.

В целом все было сделано весьма добротно, близко к реальности, хотя кое-какие упрощения и условности были. Играть было очень интересно, причем приходилось применять множество стратегических и тактических уловок. Наиболее выигрышной тактикой была следующая: обстрелять противника книппелями (два полу ядра, соединенные цепью), чтобы повредить рангоут и такелаж, потом занять безопасную позицию (на крамболе или на раковине противника) и оттуда обстреливать его картечью, стараясь выбить большую часть команды. Ну а потом – абордаж.

Cutthroats: Terror on the High Seas (1999 год)

Эта игра производила довольно странное впечатление. С одной стороны – типичные Pirates! Причем нам дали все возможности, которых вроде бы не хватало прародителю (управление несколькими кораблями в бою, использование разных типов боеприпаса и т.д.). А с другой стороны, играть стало почему-то не интересно. Бой значительно усложнился, потеряв при этом динамичность оригинальных Pirates!

Бои местного значения

Hungry Ducky

Крылатые качели

SIM COASTER

Жанр *Экономическая стратегия*
Издатель *EA Games*
Разработчик *Bullfrog*
Требуется *Pentium II 233, 32Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium II 500, 64Mb RAM*

Не исключено, что в то время, когда вы будете читать эти строки, меня уже распнут на потолке кабинета нашего бессменного духовного лидера Bib The Tall'а, потому как сейчас я начну говорить о том, что омрачает существование человека, пишущего про игры. Во избежание последующих кривотолков, сразу предупреждаю: политическая обстановка в стране, ситуация на фондовом рынке, кризис на Ближнем Востоке и творчество группы "Револьверс" не имеют к этому никакого отношения (хотя насчет последнего можно поспорить).

Как ни парадоксально звучит, но самая частая причина огорчений – сами игры. Тонкость нашей работы в том, что не всегда имеешь дело с тем, с чем хотелось бы, иногда приходится и с тем, что есть. Проще говоря, пролистайте номер, найдется достаточно статей с итоговым рейтингом ниже 6, а то и 5, то есть "полу-" и "полный отстой". Но и на "отстой" нужно потратить силы, время и нервы, во-первых, поиграв в него, во-вторых, найдя достаточные аргументы в пользу своего мнения и, в-третьих, непосредственно написав статью.

Но не все так мрачно, и на нашей улице время от времени случаются праздники: это когда приходится иметь дело не просто с игрой, а с Игрой или даже ИГРОЙ, как повезет. По этому поводу у каждого из нас свое мнение, свои критерии оценки, свои пристрастия и любимцы. У меня, например, это вся серия Sim City, The Sims, Theme Hospital, некоторые Tycoon'ы. Не так давно в рядах последних прибыло. Признанные мэтры жанра, команда Bullfrog, решили в очередной раз показать всем окружающим, как нужно делать экономические стратегии.

Как это было

Чуть больше года назад этой же компанией была выпущена довольно занимательная игрушка под названием Sim Theme Park, быстро снискавшая расположение играющей братии и благосклонно встреченная критикой. Немногочисленные злопыхатели, оправдывая свое звание, утверждали, что львиной долей поклонников Sim Theme Park обязан названию, привлекшему под его знамена фанатов как Maxis'овских, так и Bullfrog'овских игрушек. Тем не менее, люди играли и играли с удовольствием.

И вот продолжение. Да-да, именно продолжение. Несмотря на никак не связанное с предыдущей игрой название, Sim Coaster является ее сиквелом. Так, кто там в задних рядах кривится? Кто сказал, что сиквел – синоним плагиата? Ничего подобного! Конечно, все случается, но в большинстве случаев сиквел – это своеобразная работа над ошибками, в которой разработчики реализуют то, что по каким-либо причинам не нашло отражения в оригинале, а также изменяют и дополняют игру в соответствии с пожеланиями поклонников.

В этой связи SC представляется почти идеальным сиквелом: взяв за основу проверенную временем игру, авторы отчасти по своему разумению, отчасти в угоду публике внесли в нее необходимые коррективы, добавили парочку оригинальных моментов и пустили в самостоятельное плавание. А "почти идеальным" – это потому, что ничего идеального в этом мире нет.

Как это сейчас

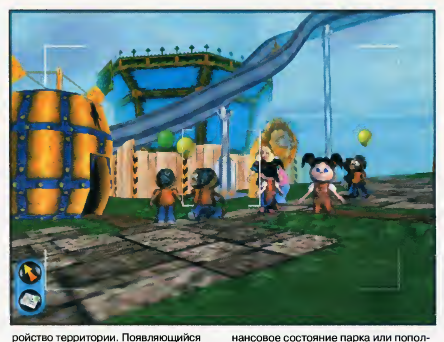
Перед началом игры на приеме у главы компании Sim Coaster вы узнаете две новости, как это обычно бывает - хорошую и плохую. Хорошая – в ближайшее время он решил оставить дела и уйти на покой, плохая – вы не преемник, как бы хотелось, а только претендент на его место. Кроме того, старик расчувствовался настолько, что поведал вам свою давнюю мечту об идеальном парке развлечений. Угадайте, кто ее будет претворять в жизнь? Угадали. Так что получайте стартовый пакет акций, некоторое количество денег на начальное развитие (потом вернете, кредит как-никак) и, как говорится, через тернии к звездам...

Игра узнаваема с первой секунды. Нет никаких сомнений, перед нами Sim Theme Park. Во всей своей красе годичной давности, тем не менее актуальной и сейчас. Те же перманентно ремонтирующиеся аттракционы, вечно чем-то недовольные посетители, постоянно требующий повышения зарплаты персонал, короче говоря, "Home, sweet home". А с другой стороны, это и к лучшему: не придется долго разбираться с управлением, вникать в тонкости, разрабатывать победную стратегию. Все это уже нами делалось, остается только напрячь память.

Итак, всего доступно 3 тематические зоны: Арабская ночь, Новая наука и Полюс. По идее, у каждой из них собственное лицо: преобладающий ландшафт, оригинальные аттракционы, костюмы персонала и т.д. Вот здесь-то и появляются основания заподозрить Bullfrog в легкой и ненавязчивой халтуре. К примеру, аттракционы действительно отличаются только внешним видом, суть остается неизменной; вне зависимости от зоны, персонал одет одинаково, отличаются лишь костюмы клоунов и зазывал. Ладно, берем на карандаш, смотрим дальше.

Перечень доступных построек радует их количеством и разнообразием направленности. Вы вольны потратить свои кровные на аттракционы, "сферу услуг" (различные магазинчики, киоски и т.д.), служебные здания, благоуст-





ройство территории. Появляющийся в начале игры список далеко не полон, по мере развития парка будет возможность проводить исследования и разрабатывать новые сооружения для всех вышеперечисленных групп. Кроме того, аттракционы имеют несколько "уровней развития", которые также нужно достигать.

Четкость и эффективность работы вашего парка во многом зависит от работающего в нем обслуживающего персонала. На ниве расцвечивания серых будней трудящихся корпят, не разгибая спины, инженеры (следят за состоянием аттракционов), мусорщики, садовники, охранники, массовики-затейники и ученые. Однако формируете штат все равно вы, так что спихнуть собственные неудачи на ни в чем не повинных исполнителей не удастся. Чтобы избежать подобных зксцессов, внимательнее смотрите на количество опыта и общую характеристику устраивающегося работника. И не зкономьте на кадрах, потом аукнется.

Время от времени некие высоко сидящие боссы компании предлагают вам пройти какое-нибудь испытание, к примеру, в течение месяца продержать репутацию парка на определенном уровне или заработать определенную сумму. Всего в игре таких заданий 30, по 10 в каждой зоне. Вся хитрость в том, что абсолютно не обязательно хвататься за выполнение сразу после его получения. Вы можете спокойно ознакомиться с условиями, оценить предлагаемый приз, а уже после этого принимать решение, принять вызов сейчас или оставить "на потом", а пока накопить необходимые ресурсы.

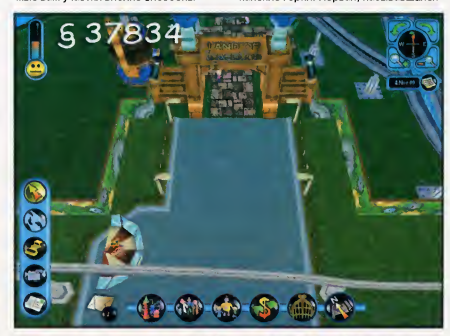
Стоит заметить, что принятие неверного решения вполне может стоить вам всей карьеры. Дело в том, что вам могут простить только 5 неудач, после этого следует увольнение. Зато в случае выигрыша можно, в зависимости от ситуации, ощутимо поправить финансовое состояние парка или пополнить количество имеющихся у вас акций. И то, и другое, согласитесь, никогда не помешает. Бюджет парка – вещь весьма неординарная в силу своей нестабильности, так что иметь резерв просто необходимо, а о собственных активах я просто молчу - зто святое.

Победы в подобных испытаниях – основной залог вашего продвижения по карьерной лестнице, так что выложиться придется как следует. Само собой, выдвижение на новые должности подразумевает и прибавление хлопот. На первых порах руководить работой парка не так сложно, особенно если раньше играл в Sim Theme Park, но с расширением территории управленческая деятельность будет требовать все большей концентрации, а самым актуальным вопросом в итоге станет земельный в примерной формулировке: "Ну и где все зто разместить?".

На первый взгляд, предоставляемые вам участки вполне способны вместить по несколько зкземпляров имеющихся в наличии аттракционов, всю необходимую инфраструктуру да еще и на облагораживание территории место останется. Но зто только на первый взгляд. Реально же места постоянно не хватает. Во-первых, не всегда удается полностью использовать имеющуюся площадь, потому что дорожка куда-нибудь обязательно не дотянется, что-нибудь обязательно не поместится и в итоге останется прогалина и т.д. Во-вторых, благодаря штатным умникам, список доступных для строительства сооружений постоянно полнится и ширится. И, в-третьих, определенная категория аттракционов априорно занимает изрядно места, при зтом зкономить на их постройке в пользу лужаек и полянок – верная дорога к банкротству. Речь идет о неотъемлемом атрибуте любого парка развлечений с претензией на цивилизованность и соответствие реалиям действительности, одном из бесспорных подтверждений того, что человечество имеет не только сносно работать, но и отдыхать от души, – об американских горках.

Без возражений, именно их постройка является наиболее интересной частью Sim Theme Park. Именно здесь авторы игры предоставляют практически не ограниченные возможности для творческого и технического самовыражения. В процессе постройки трассы можно реализовать практически все противоречащие всем законам физики траектории, не переносимые человеческим организмом наборы виражей и петель. В общем, в очередной раз появилась возможность вволю поглумиться над несчастными посетителями парка, которые, кстати, вовсе не против зтого да еще и деньги платят. Так что грех не воспользоваться.

Для тех, кто не в курсе, напомню, что SC не первая игра, позволяющая вам проектировать и строить американские горки. Первая, называвшаяся





RollerCoaster Tycoon, вышла в позапрошлом году и была нещадно бита за убогую графику и скудные игровые возможности. Глядя на творение Bullfrog, в очередной раз убеждаешься, что у ребят нет проблем ни с умом, ни с сообразительностью, ни с наблюдательностью. Как говорится, они сделали правильные выводы, учли все замечания к первопроходцам, отдали им должное уважение и... уделали по полной программе. Не стану сравнивать процесс постройки горок в SC и RCT, данные соперники заведомо в разных весовых категориях. Несмотря на роящиеся в голове комплименты в адрес Bullfrog, обойдусь лишь парой: такого еще никогда не было, это достойно всяческих похвал, вряд ли в ближайшее время появится что-то лучшее.

Теперь в двух словах о том, что вывело Bullfrog в лидеры. Как ни странно, это применение трехмерного движка. Дело в том, что благодаря этому процесс создания оригинальной трассы изменился кардинальным образом. В RCT был фиксированный набор элементов аттракциона, из которых приходилось складывать горку, подгоняя друг к другу заранее отрисованные спрайтовые детали. В SC подобных условностей, конечно, нет. Необходимо просто определиться с местом размещения очередной опоры, а участок полотна до нее будет построен автоматически. По завершении самого рисунка трассы можно по своему усмотрению изменить высоту определенных ее участков, угол их крена и т.д. - в общем, процесс творческий.

Не спорю, сделано все достаточно заумно и на первых порах может вызвать некоторые затруднения. Но именно вызвать затруднения, а не стать препятствием для дальнейшей игры. Кроме того, помощь еще никто не отменял.

Как бы хотелось

Пришло время разбавить накопившееся количество меда маленькой, но, к сожалению, неизбежной ложечкой дегтя, для чего вернемся к разговору об американских горках. С созданием трассы все предельно ясно. Вопросы начинаются после ее постройки. Как определить, нравится она посетителям или нет; если нравится, то кому - детям или взрослым - больше; стоит ли повысить скорость вагонеток или оставить на прежнем уровне да много еще чего. Помнится, в RCT после испытаний вновь построенного аттракциона появлялась таблица с указанием максимальной и средней скорости состава, максимального и минимального уровней перегрузок, а также прогноз посещаемости данного аттракциона с учетом его характеристик и возможностей человеческого организма. А в SC такого почему-то нет. Обидно и неудобно.

Говоря о реализованных в игре тематических зонах, хочется высказать пожелание, чтобы они отличались не только фоном и антуражем, но и какими-то оригинальными аттракционами или персонажами.

Как это сделано

Относительно того, как все нарисовано и озвучено, особо разоряться не стану. В двух словах: трехмерный движок с разрешением до 1024x768, всеми возможными эффектами, столь полюбившейся разработчикам возможностью прогуляться по собственному парку, воочию взглянув на плоды праведных трудов и, как водится, значительным аппетитом по отношению к аппаратным ресурсам. Кто видел Sim Theme Park, тот поймет; кто не видел – спросите тех, кто видел. Озвучка – ничего особенного. Птички поют, музыка играет, все к месту и в тему. Единственное, чего не хватает для полноты ощущений, так это истеричных визгов, сопровождающих прохождение поезда по горкам.

Что из этого следует

Следует, что мы получили еще одну хорошо сделанную игрушку, достойную имени предков и нашего внимания. За исключением перечисленных недостатков, в Sim Coaster'е докопаться не до чего, да и не стоит искать. Игра действительно получилась оригинальная и интересная, а из потраченного на нее времени не жаль ни секунды.



Игровой интерес ■■■■■■■■■
Графика ■■■■■■■
Звук и музыка ■■■■■■
Дизайн ■■■■■■■■
Ценность для жанра ■■■■■■■■

Рейтинг 8.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание онглийского: обязательно



БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Hungry Ducky

Money, money, money!!!

БЕШЕНЫЕ ДЕНЬГИ

Жанр	Monopoly-клон
Издатель	1С\Nival Interactive
Разработчик	Cryo Interactive
Требуется	Pentium II 266, 48 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 450, 64 Mb RAM
Multiplayer	hot seat

На первый взгляд, БД очень похожа на приснопамятную Monopoly: те же кубики, тот же круг с остановочными пунктами, та же возможность покупать-продавать-менять и т.д. Однако БД сделана с учетом последних веяний времени, к примеру, в качестве валюты выбрано "евро", собственное обогащение основывается на операциях с акциями и прочее. Цель, как водится, - обеспечить себе безбедную старость, попутно захватив контроль над различными ресурсами по всему миру и убрав с пути конкурентов.

Глобальность прежде всего

Решив не мелочиться, создатели БД предлагают в качестве игрового поля карту мира, на которой нанесен маршрут, пролегающий практически через все экономически значимые регионы планеты. По маршруту разбросаны остановочные пункты (которые авторы предпочитают называть ячейками), олицетворяющие собой либо отдельную страну, либо регион, либо континент, либо весь мир сразу. В любой такой точке можно приобрести акции определенного вида ресурсов, (а всего ресурсов в игре 24). При наличии на руках 30 и более процентов общего количества акций какого-либо ресурса вы становитесь монополистом в данной области, в связи с чем остальные игроки начинают выплачивать вам дивиденды за пользование монополизированным ресурсом. Само собой, их размер напрямую зависит от количества акций у вас на руках.

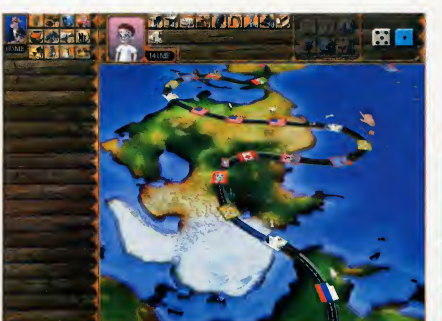
Помимо ячеек-стран, ячеек-регионов и т.д. на вашем пути встретятся вспомогательные ячейки. На них вы будете узнавать новости, получать или отдавать наличность и т.д. Стоит заметить, что в БД нет ничего, что не было бы связано с деньгами (с ОЧЕНЬ большими деньгами). Даже простые информационные сообщения в любом случае означают или пополнение бюджета, или слезное расставание со своими кровными. Что сделаешь, волчий мир – волчьи законы.

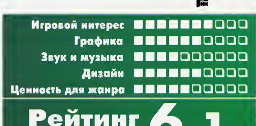
Ну а раз речь зашла об этих четвероногих, значит, самое время поговорить о ваших соперниках на пути к личному благосостоянию. Всего в игре 12 персонажей различного пола, возраста и национальности, даже робот есть, то есть обвинить авторов в дискриминации по какому-либо признаку нет основания. В одном раунде участвуют до 6 участников, причем без разницы, управляемых ли человеком или компьютером. Так что есть возможность схлестнуться с друзьями, не обременяя себя телефонным или прямым соединением. По ходу игры приобретенными акциями можно обменяться с соперниками, главное, чтобы те согласились на подобную сделку. А можно вообще объединиться с кем-нибудь из участников, естественно, также с его согласия. В этом случае партнер выбывает из борьбы, а его активы переходят в ваше распоряжение. Те же самые телодвижения компьютерные игроки могут проделывать и между собой, что, по идее, должно уравнять ваши шансы на победу, но мы-то знаем, кто на самом деле умнее всех.

О мелочах

Графику, звук и управление можно охарактеризовать парой слов: "Простенько, но со вкусом". Хотя подчас в голове начинает крутиться и "простота хуже воровства", особенно касаемо звуков. Учитывая относительную быстротечность процесса, уже на третьей минуте игры от треска вбрасываемых костей и неизменных возгласов персонажей начинает медленно, но верно закипать серое вещество. И если не отключить колонки, то на минуте этак пятой особо впечатлительные личности рискуют получить инсульт, более стойкие смогут отделаться безобидным нервным срывом. В остальном - претензий нет.

Подводя итог, предположу, что "Бешеные деньги" – игра все-таки неординарная, прежде всего благодаря разработчику. Не совсем понятна мотивация Cryo при издании сего продукта, но раз уж они на это пошли, значит, так было надо. А вообще, БД видится мне скорее офисной игрушкой, этакой долгожданной альтернативой пресловутым "Косынке" и "Саперу", а уж никак не претендентом на драгоценное место на домашнем компьютере, хотя взглянуть разок, конечно, можно.





РАССЛЕДОВАНИЯ ОСОБОГО ОТДЕЛА

Дело шестое.
"По Европе бродит призрак..."

Маша aka Jennifer

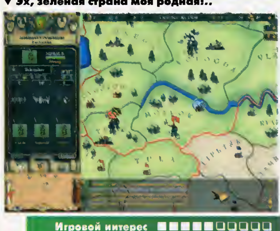


EUROPA UNIVERSALIS

Жанр	RTS
Издатель	Paradox Entertainment
Разработчик	Paradox Entertainment
Требуется	Pentium 266, 32 Mb Ram, 4x CD-ROM
Рекомендуется	Pentium 300, 64 Mb Ram
Multiplayer	Local, Internet

Внимание! Внимание! Открывается суперсшкола для царей, королей, вождей мирового пролетариата и прочих императоров! Приглашаются все желающие, обучение производится на основе крутейшего пособия для начинающих монархов под названием Europa Universalis. Да, именно Европа, а посему товариСЧей, желающих быть американскими президентами, просьба не беспокоиться.
Наш замечательный курс откроет перед вами все прелести и тяготы (последних – в несоизмеримо больших количествах) управления каким-нибудь царством-государством в период между пятнадцатым и восемнадцатым веком.
(Из тайных архивов школы: ни один из студентов так и не стал мировым правителем, по окончании обучения предпочтя почему-то роль садовника, маляра или аптекаря).

▼ Эх, зеленая страна моя родная!..



Игровой интерес	■■■■■□□□□□
Графика	■■■■□□□□□□
Звук и музыка	■■■■■□□□□□
Дизайн	■■■■■□□□□□
Ценность для жанра	■■■■■□□□□□

Рейтинг 5.1

Время освоения: от 1 часа
Сложность: колеблется
Знание английского: желательно

Пуританские хоромы

М-да, первое знакомство с игрой оставляет пренеприятнейшее впечатление. Аскетичный, если не сказать большего, вступительный ролик, выбор миссии (которых кот наплакал) и... Шок. Такой графики уже давно не было видно. Схематичная карта с обозначениями провинций и какие-то копошащиеся там и сям людишки, по размерам сопоставимые с провинцией, как-то не радуют избалованный геймерский взгляд. Кстати, городов нет вообще, все территориальное деление осуществляется по принципу провинций, а также разделяющих их морей и океанов. Путем долгих изысканий было установлено, что одни человечки есть не кто иные, как наши верные солдаты, тогда как другие выполняют исключительно украшательскую роль, символизируя собой те или иные апгрейды, в данной провинции производящиеся.

Ни о какой анимации речи не идет. Да, на месте человечки топчутся, старательно перебирая на месте ножками, но перемещения в пространстве происходят мгновенно.

Печальная складывается картина. Каждой провинции соответствует окошко ее главного города, в котором вашими усилиями появляются все новые и новые здания, но, увы, все они настолько примитивно и однообразно прорисованы, что просто не имеет смысла говорить об архитектурной ценности данных строений. Битвы – это отдельная песня, заслуживающая пары куплетов. Происходят они так: вы перемещаете солдатика во враждебную местность и тыкаете на недвусмысленную надпись "атаковать". После чего некоторое время раздаются азартные боевые вопли и звуки выстрелов и вывешивается менюшка – выиграли вы или проиграли.

А суть-то где? А суть в песок...

У вас может возникнуть вопрос, ради чего, собственно, затевалось все это убожество? О, наверное, только избранные смогут оценить, в общем-то, неплохие задумки и продвинутый искусственный интеллект. К сожалению, совсем малому количеству геймеров будет приятно погрузиться с головой в обворожительный мир циферок и графиков, а также тончайших дипломатических хитростей.

Помимо войны первоосновной задачей игрока является торговля. Каждая провинция в игре выпускает какую-то свою продукцию, то есть можно налаживать торговые контакты с соседними государствами. Также весьма важно следить за экономикой собственных земель и за инфляцией, поднимать практически бесконечно различные параметры благосостояния и успеха...

Как правило, в каждой кампании перед вами стоит несколько целей: набрать определенное количество очков; завоевать определенное количество противников; или то и другое в совокупности. Приближающейся победе могут помешать вручную выставленные вами перед игрой различные исторические или стихийные факторы (революции, болезни, наводнения и прочее). Нельзя не отметить большое количество уровней сложности, впрочем, и на минимальной разобраться без мозговой атаки достаточно проблематично.

Как, я еще не упомянула, что игра идет в реальном времени? Спешу исправить это упущение. За минуту реального времени может проходить от двух месяцев до трех лет игрового по вашему выбору, впрочем, и то и то достаточно плохо, потому как если время идет медленно, то солдатик будет перебираться из провинции в провинцию минут за пять, тогда как, если время будет бежать быстро, вы просто не успеете отреагировать на кучу сообщений и событий – игра не прерывается ни на секунду, даже если вы разговариваете с послом соседней державы или увлеченно рассматриваете какой-нибудь график.

В общем, если вам интересно, насколько тяжелы будни какого-нибудь президента, запустите эту игру и вы в полной мере ощутите всю тоску управления огромной империей, где за всем нужен глаз да глаз. Игра специфическая, на любителя, хотя мне заранее жалко такого любителя, потому как существует много игр в данной области куда как более интересных.

P.S. Для приверженцев боевых действий сообщаю: в игре ни много ни мало, а три вида войск – пешие, конные и артиллерия. Все.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ СТРАТЕГА

Ну вот и заканчивается наш "Курс сетевого бойца". Последнее занятие, последние советы, последние секреты... Впрочем, почему же последние? Вряд ли нашему специалисту удалось раскрыть все тайны Старкрафта, так что мы еще обязательно вернемся к этой теме. Особенно, если вы нас как следует попросите.

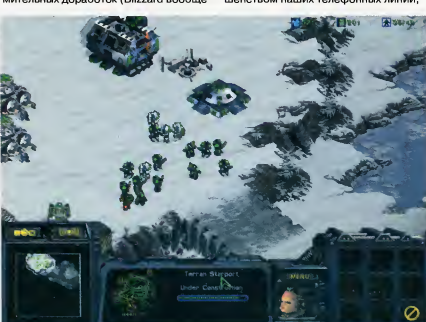
Amicus humani generis

Секреты Старкрафт: Курс сетевого бойца

Занятие пятое: Starcraft и WWW

Я думаю, ни для кого не секрет, что Старкрафт с самого начала разрабатывался компанией Blizzard именно как мультиплеерная игра с возможностью применения на просторах сети Интернет. Конечно, как в оригинальной версии игры, так и в адд-оне Brood War есть кампании, проработанный сюжет, интересные миссии и восхитительные ролики, но на этом Starcraft не заканчивается. Столь долгий интерес к игре можно объяснить уникальной сбалансированностью ее многопользовательской части и тщательной проработкой всего, что связано с мультиплеерными играми. Между прочим, именно для Старкрафта была создана система Battle.net-серверов, правда, из-за долгих и утомительных доработок (Blizzard вообще компания основательная и неторопливая), а потом и переносов даты окончательного выхода игры первой опробовать эту новинку в игровом мире суждено было "Диабле". Но, как бы там ни было, Старкрафт со временем всё-таки вышел, и, естественно, игровая жизнь в Battle.net закипела пуще прежнего...

Вот тут надо сделать небольшое, но весьма важное пояснение. Дело в том, что практически во всем мире Старкрафт - прежде всего Интернет-игра, в то время как в нашей стране, в силу некоторых обстоятельств экономического и технического характера, это в большей степени "клубная" забава. Низкая скорость работы Глобальной Сети, связанная с несовершенством наших телефонных линий, отсутствие современной и дорогостоящей техники у большинства пользователей, дороговизна доступа в Сеть и прочие, отнюдь не радостные, реалии нашей действительности долгое время не давали возможности российским игрокам активно проявить себя в Бэттлнете. К счастью, в последнее время ситуация меняется: появились игровые клубы с профессиональными командами (например, знаменитые "Орки") и скоростными широкими каналами в Сеть, а множество российских игроков заслужили признание своих зарубежных коллег отличной игрой.




Несмотря на все трудности, количество старкрафтеров с 1/6 части суши, жаждущих сразиться на интернациональной территории глобальной компьютерной сети, не уменьшается, а продолжает расти. Актуальность этого вопроса для среднестатистического российского игрока открывается во всей своей неприкрытой прямоте на всех русскоязычных игровых форумах. Количество посланий, призывающих в той или иной форме научить жаждущего игре в Интернете, порой доходит до астрономических величин. Ну что же, если вы так просили – отвечаем и обучаем!

Инвентарь

Итак, вы прочитали все статьи серии "Секреты Старкрафт", освоили кучу полезных приемов и воспылали безудержным желанием показать всему миру, насколько вы суровый мультиплеерный боец. Для достижения этой цели вам потребуется некоторый технический инвентарь и совсем небольшие познания в области редактирования реестра вашей любимой операци-

онной системы (отгадайте с трех раз, какой). Естественно, без самого Старкрафта нам никак не обойтись, причем лучше всего, во избежание лишних заморочек, иметь версию игры под нумером 1.07. "Семерочка" - последняя официальная версия игры, выпущенная компанией Blizzard, про неофициальную 1.08 мы сознательно не упоминаем из-за тамошних проблем с балансом и потому, что сами создатели игры недавно от нее отказались (вебмастер сайта Battle.net обнародовал позицию разработчиков и сказал, что "все дополнения к игре, вышедшие не из Blizzard, а полученные другими путями, не являются их продуктами."). Конечно, неплохо поставить себе коробочную английскую версию Brood War'a (если вы её найдете, разумеется), хотя при некоторой сноровке можно легко обойтись и без неё. После того, как всё установлено, тщательно протестировано и работает, как ваш любимый будильник, переходим к следующему шагу. Тут есть два принципиально разных пути: для боязливых пользователей, которым слова "залезть в реестр" внушают священный ужас, и для всех остальных. Первые могут смело отправляться на поиски поистине волшебной программки Set Battle.net () или её младшей сестренки – FSGS Connector (). Чтобы вам не блуждать впотьмах по Сети, пугая одиноких спаммеров и без всякой надежды найти искомое, скажу сразу – обе проги можно скачать по зтому адресу – http://www.broodwar.ru/files/. Интерфейс зтих, с позволения сказать, приложений прост до безобразия, и всё, что вам нужно сделать, - зто указать адрес сервера (смотрите дальше по ходу статьи) и нажать аккуратненькую кнопульку "Connect with Starcraft". Бояться не стоит, т.к. не разобраться в пользовании Set Battle.net или – FSGS Connector может только слабоумный парализованный идиот, которому не то что в Старкрафт играть, а и в Интернет-то ходить опасно, не говоря уж о таком высокоинтеллектуальном и развивающем занятии, как чтение "Навигатора игрового мира".

Ну а все остальные, кто смел и не боится угробить реестр своих "Виндоуз" 9х, могут слушать сюда. Итак, открываем в любом редакторе (я бы советовал редактор реестра из комплекта Norton Utilities, в нем, по крайней мере, хоть "бзкап" сделать можно) реестр и ищем раздел H_KEY_LOCAL_MACHINE/ SOFTWARE/BATTLENET/CONFIGURATION/SERVERLIST.

Далее, недрогнувшей рукой вымарываем адрес сервера, стоящий по умолчанию, прописываем нужный нам и зто дело сохраняем. "А какой нам-то нужен?" – естественно, спросите вы. Вот, пожалуйста, попробуйте один из нижеперечисленных (ориентируйтесь по кратким описаниям, которые я постарался дать).

195.208.212.2 – один из лучших российских серверов (местонахождение - Москва).

212.26.128.2 – вполне приличный сервер, где вы сможете поиграть с любой версией Starcraft'a (территориально находится, кажется, на Украине).

195.151.203.90 - сервер фирмы "ФОРПОСТ".

195.34.32.129 - ZOHA.RY.

210.102.27.12 - Сервер сети FSGS (Free Starcraft Game Server) – "запасной аэродром" для многих российских игроков.

216.200.57.13 - Сервер GX-Net.

24.108.41.172 - Сервер клана X-force.

193.219.66.131 – Вроде бы был в Литве.

Тут я должен сказать, что зто всего лишь малая толика того, что можно раскопать в недрах Сети, то есть на самом деле старкрафтерских серверов во сто крат больше и у вас есть очень богатый выбор.

Ну, наконец, мы выполнили нашу важную миссию в реестре, можно перезагрузиться и запустить собственно Старкрафт. Далее, естественно, идем протоРенным прошлыми поколениями "крафтеров" путем: Myltiplayer-BroodWar-Battle.net. Запаситесь терпением, потому что коннектиться к серверу SC может минуту или полторы – зто зависит от скорости модема, загрузки линий и "состояния здоровья" выбранного сервера. Если ничего не получилось и вы впустую просидели полчаса перед радостной надписью типа "идет выбор наиболее быстрого сервера... заходите завтра", не стоит расстраиваться и пугать в ночной тиши соседей истошными криками: "Меня предали!". Попробуйте еще раз через 10 минут или выберите другой адрес из списка.

Те счастливцы, которые успешно подсоединились к Бзттлнету, могут перейти к созданию нового зккаунта (необходимая, но злементарная процедура регистрации на сервере) и непосредственно игре, а также общению с себе подобными. И пару слов о времени игры: днем в силу многих обстоятельств играть не очень удобно из-за нестабильной работы Интернета и перегруженности телефонных линий, поэтому на "диалапе" играть лучше всего ночью.



Правила поведения

Поскольку Бзттлнет является не только сервисом для виртуальных дуэлей, но и мощным средством общения между игроками (для чего обладает системой чат-каналов), старкрафтерским сообществом были выработаны некоторые общепринятые правила приличия и нормы поведения в зтой части И-нета. Это то, что "должен знать каждый", поэтому, не сочтите за занудство и отнеситесь к зтому разделу статьи с должным вниманием.

Во-первых, не стоит печатать все сообщения ТОЛЬКО ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ. На самом деле, зто очень быстро надоедает окружающим и напоминает крик. Также старайтесь всегда сохранять спокойствие и не ввязывайтесь в перепалку, даже если вас обозвали ламмером или устроили дисконнект. Не стоит входить в чужой канал и свирепо печатать имя обидчика, указывая при зтом на обстоятельства вашего конфликта; Бзттлнет настолько большой, что вы, быть может, уже никогда его не встретите, а посторонним людям ваши разборки глубоко параллельны. Не испытывайте терпение окружающих чрезмерной рекламой своего клана или сайта, может случиться, что вы получите славу "рекламного агента" и с вами просто перестанут общаться. Да, в канале, на-

званном, к примеру, "Zergling Rush", не стоит заострять внимание на подробностях выполнения "дропа" – и так понятно, что за вопросы люди собрались в нем обсудить.

При заходе в чужую (не вами созданную) игру, спросите, прежде всего, открыта ли она. Если нет (например, хозяин игры ждет какого-то конкретного игрока), лучше всего вежливо раскланяться и выйти – всё равно, если не уйдете по-хорошему, вас скоро "кикнут". С другой стороны, если хотите сыграть именно со своим приятелем, создайте игру с простым и понятным именем, например, "Vasia, come on! I'm here!" и паролем, например, "vasia lamer". Главное, чтобы и Вася про пароль не забыл.

Во время игры не отвлекайте противника печатанием ничего не значащих сообщений. Во-первых, это заметно замедляет ваше развитие в игре (если, конечно, у вас не четыре руки), а во-вторых, очень велика вероятность, что вас примут за идиота. Ни в коем случае не идите на такую подлую штуку, как "дисконнект" (разрыв связи, при котором ваш оппонент не получает положенного ему в случае выигрыша очка). Я уже не говорю о том, что это элементарная непорядочность, плюс ко всему количество "дисконнектов" записывается в вашем эккаунте и при достижении "критической массы" вам просто "прикроют лавочку" и всё. Число разрывов видно и другим игрокам, и, естественно, если у вас, к примеру, 1 победа, 60 поражений и 345 дисконнектов, поиграть в Бэттлнете можете разве что сами с собой или с компьютером – живых соперников вы вряд ли найдете. При любом исходе партии, прощаясь, пишите оппоненту good game или gg – это своеобразное "правило хорошего тона", таким образом вы признаете, что вам было приятно играть с противником, даже если вас разбили наголову. И, конечно, не стоит третировать проигравшего вам человека, обзывая его обидными словами и говоря, что играть с ним вам было неинтересно. Тем, кто не умеет играть, надо помогать словом и делом, потому как без новичков игровой мир многопользовательского Старкрафта очень быстро закостенеет и превратится в своеобразный "элитный клуб", члены которого смотрят на окружающих с презрением и необоснованным чувством собственного превосходства. Помните, игра - это средство расслабления для подавляющего большинства игроков, а не работа и тем более не место вымещения на других своих комплексов.





Команды Бэттлнета.

Теперь поговорим о такой важной и весьма серьезной штуке, как спецкоманды. Это текст, начинающийся со значка "/", и если ваше сообщение начинается с этого символа, то умная и хитрая игра расценивает его как команду и не отсылает последующий за значком текст другим игрокам.

Итак, приступаем:

/whois [user] (пример /whois Vasia) Можно посмотреть основную информацию об игроке. Синонимы этой команды: /whois и /whereis.

/whisper [user] (пример /whisper Vasia) Отсылает сообщение лично игроку Васе независимо, где тот находится, в канале, игре или кушает манную кашу у себя на кухне. Синонимы: /w и /msg.

/squelch [user] (пример /squelch Vasia) Все сообщения от этого игрока буду проигнорированы, но, предупреждаю, Вася очень обидится! Синоним команды: /ignore.

/unsquelch [user] (пример /unsquelch Vasia) Позволяет отменить предыдущую команду. Синоним: /unignore.

/away [text] (пример /away walking with dog Jychka) Сообщает игроку, который сделал на Вас запрос /whois о том, что Вы в данный момент не за клавиатурой.

/dnd [text] (пример /dnd I'm at watercloset now) - "Do Not Disturb" игнорирует все сообщения направленные лично Вам. Эта команда аналогична /away.

/who [channel] (пример /who Vasia's Unlimited Channel of Death) - Показывает список всех игроков, которые находятся в данном канале.

/stats [user] (пример /stats Somebody или /stats #) - Показывает статистику Выиграных/Проиграных/Ничьих нормальных и лэддерных игр данного игрока. В принципе, к заучиванию необязательна, т.к. того же эффекта можно добиться из чата, дважды щелкнув по значку около имени игрока.

/users Просто показывает кол-во игроков, находящихся в данный момент на Battle.net.

/time Показывает текущее время на Battle.net.

А вот эти команды можно применять только в процессе чатанья в каналах Бэттлнета:

/channel [channel name] (пример /channel bar) - Перебрасывает Вас в канал без использования экрана Channel.

/me [text] (пример /me is talking with you!) - Показывает текст в следующем виде: "Vasia is talking with you!".

/designate [user] (пример /designate Vasia) - Делает этого игрока следующим оператором канала после того, как Вы уходите.

/resign - Уйти с поста оператора канала и стать обычным игроком.

/kick [user] (пример /kick Vasia) - Выкинуть игрока из канала.

/ban [user] (пример /ban Vasia) - Выкидывает игрока из канала и не позволяет ему туда вернуться, пока оператор не сменится.

/unban [users] (пример /unban Vasia) – "Прощает" выкинутого игрока.



Обзор ресурсов.

Вполне естественно, что, кроме Бэттлнета, на диких, как американские прерии, просторах Сети существует еще целая туча ресурсов, так или иначе связанных с нашей любимой игрой (надеюсь, вы догадываетесь, что за стратегию я имею в виду). Основную массу, как всегда, составляют фанатские странички, поддерживаемые некоторыми, наиболее активными российскими старкрафтерами. Они держатся "на плаву" только благодаря энтузиазму своих создателей и хозяев и очень часто по вполне понятным причинам (отсутствие у веб-мастера свободного времени, просто потеря интереса к игре, отъезд в другие страны и т.д. и т.п.) прекращают своё существование. Надо ли говорить, что подобные ресурсы подчас имеют трудно запоминаемые "без полбанки" адреса и дизайн, отражающий весьма смутные представления автора веб-странички о прекрасном. Хотя, к чести российских поклонников игры, могу авторитетно заявить, что и очень красивых и весьма информативных сайтов в этой категории предостаточно. Образец такого, весьма "серьезного" подхода к делу популяризации SC среди интернетящихся народных масс можно посмотреть по адресу . Там располагается сайт "Игры от Blizzard Entertainment", бессменным руководителем которого является Neman - легендарная личность в российском Старкрафте. Также наш обожаемый Рунет может похвастаться двумя-тремя серьезными проектами, посвященными Старкрафту. Например, один из "рулевых" русских сайтов, ко всему прочему обладающий недурным дизайном, находится по адресу . Здесь новости пишет сам Асмодей, а среди создателей сайта такие монстры игры, как Marodeur и Дилвиш. Кстати, "ОРГ" - одно из немногих мест, где нормально функционирует строго старкрафтерский форум.

Ну, а если уж вы всерьез обеспокоились поиском ссылок на всевозможные старкрафтерские и стратегические ресурсы, обязательно посетите Russian Unoficial Starcraft Webring – каталог ссылок на российские и зарубежные старкрафтерские ресурсы, собранный в свое время автором этих строк. Обнаружить каталог, содержащий более сотни ссылок на разнообразные сайты по игре, можно вот здесь -

Отдельная песня – странички старкрафтерских кланов. Там вам всегда и в весьма доходчивой форме объяснят, почему именно их клан самый сильный "по Старику", предложат сыграть кровавый clanwar, или, наоборот, пройти тестирование на предмет вступления в их тесные ряды. Один из лучших с точки зрения дизайна образцов интернет-творчества подобного рода можно увидеть вот по этому адресу - .



Пора прощаться

Ну вот, уважаемые читатели, на этом я могу считать свою нелегкую миссию выполненной и с чувством глубокого удовлетворения раскланяться с вами. За эти 5 месяцев и пять номеров журнала вы прошли своеобразный старкрафтерский "ликбез" и теперь вполне готовы к встрече с серьезным противником. Напоследок пожелаю вам не забывать эту замечательную игру, шлифовать игровое мастерство и добиваться новых высот и достижений. Играйте в Старкрафт, но, ради Бога, никогда не забывайте - это всего лишь игра, прихотливая комбинация единиц, нулей и электронов, благодаря магическому действию высоких технологий создающая перед нашим удивленным и очарованным взором почти настоящий и живой мир.

До встречи на полях сражений в Starcraft!

Тревожное сомнение?

Итак, мы имеем средство передвижения в пространстве. Не будем затрагивать "список дополнительных функций" того или иного транспортного приспособления, а остановимся на процессе управления им.

Айн

Как уже было сказано, речь идет о симуляторах. И, стало быть, разработчики очень усердно выкладывают на обозрение игроку все органы управления автомобилем, самолетом или подводной лодкой. Делают это они, в подавляющем большинстве случаев, очень кропотливо, тщательно и с любовью. Бывает, что со знанием дела. Для пущей достоверности они заставляют стрелки шевелиться, лампочки мигать, а руль крутиться из стороны в сторону, дабы у нас сложилась полная иллюзия того, что мы действительно находимся "внутри". Не важно чего...

Ok! Цель почти достигнута. Ну, и еще один небольшой штришок – трехмерный, динамически движущийся при перемещениях интерьер. Это просто обязательное условие для любого современного симулятора.

И вот мы, наконец, оказываемся в кресле раллийной машины, на месте пилота реактивного истребителя и так далее. Мы любуемся стараниями разработчиков, действительно замечая, что все тут, как в жизни, и ни к чему не придерешься. Датчики мигают, тумблеры двигаются, что-то включается и выключается. И вот наступает момент истины. Еще раз посмотрев в пространство строго перед собой, игрок поворачивает голову в сторону, и взору его предстает...

Цвай

Х-мм, ну, кто или что может предстать? Кто-то увидит милое лицо популярной американской певицы. Другой озадаченно начнет наблюдать за перемещениями в пространстве старшего брата или младшей сестры, а третий, более продвинутый, обнаружит на себе пронзительный взгляд Мони.

Да, уважаемые, все правильно, вы уткнетесь глазами в окружающий вас мир, а трехмерное изображение на мониторе так и останется стоять на месте, враз превратившись в бледную фотографию. Вы все еще не поняли, к чему я клоню? Я клоню к тому, что в *симуляторах* у нас очень сильно ограничено поле зрения. Мы, словно лошади в шорах, движемся по уровням, трассам или локациям.



Всегда считалось, что хардкорный симулятор, не важно – автомобильный, самолетный или танковый, при его надлежащем использовании предполагает применение камеры строго от первого лица. Это преподносилось как истина, в доказательстве не нуждающаяся. Возможно, даже как аксиома. Но шло время (а оно такое), и правильность данного утверждения подвергалась сомнению в моих глазах. Если вам интересно узнать почему, просто читайте дальше.

Тут надо заметить, что на данный момент времени это неизлечимо. Ибо радикального хирургического вмешательства никакие Electronic Arts или Microsoft не планируют – им просто невыгодно. Компьютеры лишь пару лет назад начали коекак развиваться в угоду играм. И долгий простой, конечно, сказывается на результате, который, если речь заходит о симуляторах, не впечатляет. Приноси индустрия лет пять назад столько денег, сколько она дает лучшим сегодня, сейчас бы мы с вами не сидели как дураки перед архаичными "голубыми экранчиками", а владели бы "по умолчанию" шлемами виртуальной реальности и кучей продвинутых force feedback контроллеров на каждый палец. И вот тогда позволительно было бы говорить о виде от первого лица как о единственном правильном в симуляторах, а так...

Любой истинный симуляторщик на вопрос "Какую точку обзора вы выбираете?" не задумываясь ответит: "От первого лица!" И будет по-своему прав. А вот мне почему-то показалось, что иногда можно ставить вид от третьего лица, и это никак не умалит вашей заслуги в победе, а лишь сделает ее более легкой

Драй

Просто приведу два примера из жизни.

Пример первый. Я люблю автогонки (как, разве вы этого еще не заметили?). В последнее время с удовольствием садился за руль такой игры, как Colin McRae Rally 2.0. Садился с удовольствием. И, естественно, играл. Так вот. Что я могу сказать "по поводу"? Первые трассы я проходил с видом от первого лица. Получалось. Дальше – более сложные и кривые спецучастки. Даже штурман не помогал. Скрепя сердце, включил камеру "воздушный шарик на веревочке" – сверху сзади, то есть. Результат? А вы не догадываетесь? Приплюсуйте сюда удовольствие от созерцания своего грамотного вождения и факт полного единения с машиной.

Пример номер два. Цитата из письма читателя "Нави" Бориса Гайковича:

"...Дело в том, что воссоздавать на экране реальную кабину, реальную физику и т.д., по-моему, совершенно бессмысленно, ибо геймер получает информацию двумя органами чувств - зрением и слухом, реальный пилот - пятью. Какой смысл точно воспроизводить обрешетку кабины, занимающую полэкрана, если у игрока периферийное зрение (а это 60% информации) и так "вне игры"? И все поле зрения у него, в лучшем случае, двадцать один дюйм монитора? Настоящие пилоты носили шарфы, чтобы шею не натирать – головой вертеть приходилось постоянно. Куда может крутить головой геймер (и не надо про padlock или pan view - это не то)? А зачем делать точной физику (точнее, не так - зачем из этого делать основное преимущество и смысл всего проекта?), если геймер все равно не может адекватно ее воспринять? Летчик чувствует самолет всем телом, воспринимает всеми органами чувств, а игрок?.."

Нихт?

А игрок? А игрок стоит перед выбором. У него есть альтернатива. Либо принципиально влезать обратно в кабину, либо довольствоваться более информативным third person view, как бы становясь от этого читером.

Как быть и что делать? Не знаю. Я не задавался в этом материале целью поставить вопрос и ответить на него. Я просто поделился своими сомнениями. Кто знает, может, и вы теперь засомневаетесь в правильности "первой заповеди" настоящего симуляторщика...

Леонтий Тютелев,
biblion@nara.ru

НОВОСТИ

Порнография в B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth?

Недавно по интернету поползли слухи о том, что в последней разработке *Wayward Studios* – симуляторе бомбардировщика B-17 содержатся очень интересные секреты. Поговаривают, что в игре, на которой, кстати, стоит безобидная бирка Teen, есть ссылки на совсем-не-teen взрослые порнографические сайты!

Но родителям, которые купили своему чаду этот, бесспорно, отличный авиасимулятор, беспокоиться нечего. Ребенок не наткнется на ссылку, летая по небу и скидывая на врагов бомбы. Он вообще не найдет ее в B-17, ибо она (как говорят очевидцы) запрятана в одном из используемых игрой файлов и может быть добыта оттуда только при использовании специальных редакторов взлома...

Естественно, паблишеры оставили эту провокационную новость без внятного комментария, пояснив, что, дескать, пока мы не в курсе, и вообще, наезды не имеют под собой никакой почвы. Впрочем, говорят, что сейчас проводится внутреннее расследование с целью проверки данной информации и, в случае подтверждения слухов, отлова хитроумного шутника-программиста. – ***Л.Т.***

Tony Hawk's Pro Skater 2 бесплатно? Почти...

Капиталисты, как всегда, спешат привлечь игроков громким халявным лозунгом. На этот раз онлайновый игровой магазин *EB Games* завлекает покупателей вывеской о раздаче отличной игры про скейтбордистов **Tony Hawk's Pro Skater 2**. Однако не все так просто.

На поверку выяснилось, что халява все же предполагает уплату денег. Для того чтобы обзавестись бесплатным "Тони Хоком", вам всего-то и потребуется, что купить две игры компании Activision из предложенного хитрецами-барыгами списка. А если там какие-нибудь самые что ни на есть страшные творения от Activision? Которые в жизни никто не покупал? Так то!

В общем, правильность пословицы о бесплатном мышеловочном сыре еще раз с блеском доказана. – ***Л.Т.***

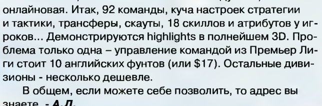
Play As Manager

Плати деньги и играй в онлайновый футбольный менеджер

По адресу http://www.eng.playasmanager.com/ открыто новое развлечение. Но не для всех...

Скажите, кто не мечтал во время очередной победы своей любимой команды в каком-нибудь **Championship Manager** о том, чтобы остальными клубами управлял не тупой компьютер, а человек? Теперь у обладателей кредитных карточек есть такая возможность. Компания *Anco*, создатель небезызвестной серии **Player Manager** (к слову, редкостная халтура), сделала нечто онлайновое, пока только с английскими чемпионатами (шотландский добавится в самое ближайшее время).

Список возможностей игры, хоть и не отличается оригинальностью, впечатляет. Особенно ввиду того, что забава онлайновая. Итак, 92 команды, куча настроек стратегии и тактики, трансферы, скауты, 18 скиллов и атрибутов у игроков... Демонстрируются highlights в полнейшем 3D. Проблема только одна – управление командой из Премьер Лиги стоит 10 английских фунтов (или $17). Остальные дивизионы - несколько дешевле.



В общем, если можете себе позволить, то адрес вы знаете. - ***А.Л.***

Идет разработка симулятора Master Rallye

Еще чуть-чуть бездорожья. Всего пять тысяч километров



Steel Monkeys в поте лица трудятся над созданием игры **Master Rallye**. Любителям автоспорта наверняка знакомо это соревнование. Специально подготовленные для полнейшего отсутствия какого бы то ни было намека на дороги автомобили за 10 дней одолевают порядка пяти тысяч километров.

Надо сказать, что тема эта для автосимуляторов новая, и поэтому при должной реализации задуманного разработчики вправе ожидать хороших продаж своей игры.

Говоря о **Master Rallye**, *Steel Monkeys* упирают на детализацию ландшафтов, по которым пройдут заезды. Это и не мудрено. На протяжении 5 тысяч километров игроку придется пронестись по десяткам типов местности! Поговаривают, что российский бурелом тоже не останется в стороне.

Игра успела засветиться на последней ECTS, где специалисты особенно отметили достоверную реализацию трасс и неплохую физическую модель игры.

Выход проекта намечен на конец 2001 года, так что мы еще успеем вернуться к многообещающей **Master Rallye**. – ***В.Ч.***

Верните наши деньги!

Так впору кричать представителям *Eidos*, которые, наверное, давно смирились с отданными Международному Олимпийскому Комитету долларами за владение эксклюзивной лицензией на создание игр олимпийской тематики. Что ж, теперь деньги обратно не вернуть, вот и приходится вертеться. Все это к тому, что анонсирован как-бы-спортивный-симулятор **Salt Lake City 2002**. В следующем году нам придется сменить кроссовки на коньки, а шест на пневматическую винтовку биатлонистов.

В настоящий момент проект находится в зародышевом состоянии: время тратится на работу и консультации со спортсменами, тренерами и различными спортивными организациями. Вы будете смеяться, но, несмотря на откровенно провальный **Sydney 2000** (где успех ваш на поприще олимпийца зависел исключительно от ловкости пальцев), в качестве главной игровой фичи заявлена... максимальная реалистичность!

Что ж, свежо предание, но верится с трудом. Иг-

ра, скорее всего, имеет цель быть массово проданной на приставках, что означает для нас только одно – к Олимпиаде-2002 владельцы ПК получат малоиграбельный приставочный порт. – ***В.Ч.***

Старость – не радость



Исчерпав потребность игрока в симуляторах современного ралли, разработчики обратились к прошлому

Горячие финские разработчики, объединившиеся в едином порыве в *Bugbear Entertainment*, решили позабавить искушенную публику гоночным симулятором. Имя ему **Historic Rally Trophy**. Из названия можно сделать вывод, что на этот раз нас будут потчевать историей, причем не абы какой, а автомобильной. Надеюсь, что имена таких старичков, как классический раллийный "Моррис Мини-Купер" (*до сих пор удивляюсь, как там умещалось два здоровенных гонщика! – Л.Т.*) или "ФИАТ-600", все еще живы в подвалах памяти поклонников автомобильной истории. Если нет, то совсем скоро у вас появится шанс зти воспоминания оживить.

Всего запланировано сделать 14 раритетов, которые будут соревноваться на 49 спецучастках. Разумеется, творцы проекта смело гарантируют нам небывалую реалистичность, тщательнейшую проработку кузовов машин, классную графику, наиточнейшую физическую модель, динамически меняющиеся погодные условия и время суток, а также прочие прелести настоящего симулятора.

В общем, все идет к тому, что в конце 2001 года мы сменим модные, но поднадоевшие уже WRC на проверенных временем ветеранов. – ***В.Ч.***

Ура! Скоро выйдет футбол не от EA Sports!

В жанр спортивных симуляторов наконец-то пожаловало новое лицо

Игра называется **UEFA Challenge**. Издателем проекта в Европе является компания с очень хорошим именем – *Infogrames*, что позволяет надеяться на то, что новый компьютерный футбол не будет уж очень плох.

Проект лицензирован, что называется, "по самое не балуйся". Игроки смогут провести матчи аж на сорока настоящих стадионах! На наш с вами выбор будет предложено около 146 реальных клубов из многих стран мира, а также большое число национальных команд.

Помимо лицензии, разработчики обещают аккуратно



использовать технологию Motion Capture для всех без исключения игроков, даже травмированных. Поговаривают, что трибуны будут вести себя вполне адекватно – болеть за своих и освистывать чужих. Как довесок – реалистичная физическая модель поведения мяча.

Ждать первого конкурента **FIFA 2001** осталось совсем недолго. **UEFA Challenge** появится на прилавках компьютерных лавчонок в мае сего года – ***Л.Т.***

Собери свой безумный автомобиль



Появилась информация еще об одной аркадной гонке. На этот раз в гости грозит пожаловать Crazy Car Championship

На самом деле зто будет не просто очередная аркадная игра, а действительно немного сумасшедший проект! Вам предстоит опробовать очень странные средства передвижения: от паровой машины до гиперсовременного хот-рода. Да и привычных трасс вы здесь не найдете. Треки чудесным образом проложены в воздухе между летающими островами.

Борьба за кубки ради абсолютного чемпионства сочетается в игре с возможностью собирать машину из нескольких сегментов. А еще и пострелять вволю дадут: игрок сможет запустить в неприятеля самонаводящуюся ракету или же расстрелять супостата из гравитационной пушки. В качестве технологических реалий предложен некий *Syneptic Soup`s multi-format*, который позволит, помимо роскошной графики, добиться еще и... быстрых мультиплеерных игрищ! Осталось только претворить слова в жизнь. Говорить о каких-то конкретных датах выхода пока что рановато. – ***В.Ч.***

STCC 2 покоряет мир?



Electronic Arts приняли решение об издании Swedish Touring Cars Championship 2 в Европе

Да-да, не зря обозреватели "Навигатора" восторгались отличной физикой произведения шведской команды *DICE*. Продажи игры в Скандинавии превзошли даже прогнозы самых отъявленных оптимистов. Гоночный симулятор вошел в десятку наиболее раскупаемых проектов, опередив игры более коммерческих жанров.

Оценив ситуацию, маркетологи из *EA* приняли единственно верное решение – издавать игру на всей территории Европы. И ведь правильно сделали! У проекта есть все шансы для того, чтобы завоевать популярность. В игре представлены лучшие японские и европейские машины, несколько отличных треков. Немаловажно также и то, что симуляторов кузовных первенств, наиболее близких по идеологии к STCC, вроде *British Touring Cars Championship* и *DTM* (немецкий кузовной чемпионат), не намечается. Глядишь, через несколько месяцев **STCC 2** сможет соперничать с **NASCAR Racing 4** за океаном... - ***Л.Т.***

Берем под контроль аэропорт

Снискавшие популярность изданием танкового симулятора **Steel Beasts** товарищи из *Shrapnel Games*, в альянсе с *Joe's Games*, готовы вскоре порадовать нас симулятором... диспетчера аэропорта.

Игрушка будет называться **Air Command 3.0** и представит уникальную возможность влезть в шкуру того, кто держит в своих руках, как кукловод – марионеток, несколько десятков самолетов, которые вылетают из крупного международного аэропорта и, естественно, приземляются там.

Игра создавалась при участии действующего диспетчера и является максимально реалистичной.

Впрочем, разработчики уверяют, что реализм никак не сказался на игровом интересе, и вы, особо не напрягаясь, сможете обнаружить себя за игрой ранним утром, когда родственники уже встают на работу. В общем, если этот забавный проект доберется до России и действительно окажется любопытным, мы вам о нем обязательно расскажем. Не исключено, что на страницах раздела стратегий.

Championship Manager получает признание настоящих футбольных специалистов

Менеджер Сборной Польши по футболу *Jerzy Engel* признался в интервью польскому футбольному изданию Pilka Nozna в том, что периодически "злоупотребляет" компьютерными играми

Часть интервью была посвящена проблеме компьютерных менеджеров, где Jerzy Engel сказал, что может порекомендовать последнюю часть **Championship Manager** всем тем, кто желает когда-нибудь стать профессиональным управляющим футбольной командой. Свое утверждение он объяснил тем, что эта игрушка очень точно передает все нюансы рыночных отношений, позволяя игроку, не выходя из дома и не отрываясь от компьютера, познать многие тонкости менеджерского искусства.

Что ж, пора и нашим разработчикам провести официальную локализацию этого футбольного шедевра и раздать несколько копий отечественным клубам. Глядишь, и поднимется российский футбол... Польскому вот, правда, от этого лучше не стало. – ***Л.Т.***

Empire заигрывает с Sega



Empire Interactive выступит в роли издателя многообещающих проектов Sega Enterprises

Недавно нам стало известно, что английская контора *Empire Interactive* подписала соглашение с *Sega Enterprises*.

В июле 2001 года свет увидят два проекта от Sega. Первый вряд ли заинтересует большинство геймеров. Это симулятор рыбной ловли **Get Bass**. Причем именно симулятор, что, возможно, звучит несколько странно, если речь идет о мастерах игр аркадного жанра из Sega. Необычно, что игрушку собираются комплектовать специальным контроллером для рыбалки с force feedback! Это, безусловно, сделает произведение вещью очень оригинальной, а также позволит всем несостоявшимся рыбакам (да и состоявшимся тоже) в полной мере насладиться виртуальной рыбной ловлей.

А вот второй проект удочкой комплектовать не собирается никто. Да и зачем она тут, если мы говорим об автосимуляторе. Новые автогонки называются **Sega GT** и выглядят, по утверждениям очевидцев, просто великолепно. Памятуя о прошлых заслугах Sega в жанре гоночных игр, рискну предположить, что нам предложат наполненную действием аркаду. Что-то вроде **Daytona USA** или **Sega Rally 2**. Но разработчики спешат уверить игроков в обратном. Проект будет построен по принципу приставочного хита **Gran Turismo**. Вы сможете выбрать или купить себе любую из 130 настоящих спортивных машин, а также со временем провести тюнинг любимого "аппарата". Выбор деталей для усовершенствования необычайно широк, но, опять же, только по заверениям разработчиков. Игрок получит возможность доказать свои претензии на звание лучшего, приняв участие в трех чемпионатах, пройдут которые на 22 разнообразных трассах.

Что ж, лично я заинтригован. Игру, комплектующуюся удочкой опробовать было бы весьма интересно. Да и автосимулятор со ста тридцатью спорт-карами от Sega я готов поюзать хоть сейчас. Но, как уже сказано, придется подождать до июля. – ***Л.Т.***

Выпуск новостей подготовили Владимир Чаплыгин, Александр Лашин и Леонтий Тютелев

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Теперь оно живое

AQUANOX

Жанр *Фантастический подводный симулятор*
Издатель *Fishtank Interactive*
Разработчик *Massive Development*
Дата выпуска *Середина 2001 года*



Почему-то про Archimedean Dynasty принято говорить в том же тоне, в котором говорят о непризнанных гениях, скончавшихся в молодости. Этакая смесь жалости и уважения. Sorely underrated и все такое. Ну, не знаю. Мне эта вещь очень нравилась. Слабых мест в ней практически не было. Очень неплохое оформление, хороший геймплей и потрясающая проработка игровой вселенной. Что же тут еще надо?

Напомню, что ситуация там была примерно такая. В будущем жить на Земле стало совсем уж невозможно, а потому человечество частично переселилось под воду, а те, что не успели, ясное дело, вымерли.

Эта самая подводная жизнь по своему стилю здорово напоминала то, что в свое время происходило на Диком Западе. А потому насчет облика локального героя гадать особо не приходится. Существенная поправка здесь только одна: вместо "кольта" в деле используется персональная мини-субмарина.

Очень грубо говоря, мы имеем дело с подводной версией Privateer. Сейчас такой сюжет уникальным уже не назовешь, но в конце 1996 года он смотрелся очень неплохо. Впрочем, тут дело не только в оригинальности.

А вот и он

Итак, речь у нас идет о проекте под названием Aquanox. Отметим сразу: это прямой сиквел AD. А не что-то "духовно наследующее" или "просто в той же вселенной". Aquanox – это продолжение рассказа о приключениях наемника по имени Эмеральд "Deadeye" Флинт. Как мы помним, по ходу AD Флинт успешно выстроил врагов по степени возрастания толщины, после чего аккуратно открутил всем головы – начал со всякой мелкой швали, типа анархистов из "Зоны Торнадо", и закончил злобным нечеловеческим разумом. Говорят, что в Aquanox тоже начнется все потихоньку, а закончится глобальной угрозой человечеству. Ну, как обычно.

Что касается самого героя... Таких персонажей обычно характеризуют как "циничных и неунывающих". В данном случае я бы так не сказал. Флинт не такой уж и циничный, и никакие человеческие чувства ему не чужды.

Но чувство юмора ему никогда не изменяет, это да. Ну... или почти никогда.

Любой талант проверяется не на первом произведении, а именно на втором. Следовательно, риск провала куда выше

И тем не менее

Что значит "фантастический симулятор"? То и значит. Чудовищные во всех отношениях боевые роботы и космические истребители, которые летают в вакууме с ограниченной скоростью и периодически радуют нас оглушительной стрельбой и взрывами – все из этой серии. В принципе, Archimedean Dynasty/Aquanox относятся к тому же аспекту человеческой жизнедеятельности, так что сами понимаете – у этих игрушек с настоящими подводными симуляторами общего мало.

И тем не менее некие интересные моменты в AD присутствовали. Например, дальность обнаружения цели зависела от уровня ее шума. Там бытовал такой тактический прием: нырнуть в каньон, попасть в течение и заглушить все механизмы – дабы это самое течение протащило тебя мимо вражеских пассивных средств обнаружения. Вот такие два бита реализма.

И разработчики говорят, что в Aquanox именно эти нюансики получат дальнейшее развитие.

Ну что тут скажешь? Молодцы, верной дорогой идете... товарищи...

И, наконец, графика

Начнем издалека. В AD, согласно сюжету, суша была мертва абсолютно. Но ладно бы только суша – под водой ситуация была точно такая же. С одной стороны, ни малейшего признака какой-либо живности. С другой – поверхность воды покрывал примерно двадцатиметровый слой всякой радиоактивной дряни. Соответственно, о какой-либо игре солнечных лучей, пронизывающих толщу, и речи идти не могло.

Последствия этого были очевидны. Чисто с технической стороны картинка смотрелась весьма естественно, а потому вполне достойно. Но если абстрагироваться от технических восторгов, то мир, созданный разработчиками, выглядел серым, мутным и безжизненным (да, я повторюсь, так задумывалось, но нам-то от этого не легче).

В Aquanox, во-первых, вода будет прозрачной и солнечным лучам поучаствовать в процессе придется. А во-вторых, эта самая вода будет кишмя кишеть всякой живностью. Я полагаю, что новый сценарий объяснит нам, чем были вызваны столь революционные изменения игровой вселенной.

Ну хорошо. А как все это будет отрисовано?

Есть такая вещь, называется KRASS engine. Это графический движок, разработанный специально для Aquanox. О нем рассказывают много совершенно невероятных вещей; с целью экономии времени и места мы не будем их здесь повторять, а просто продемонстрируем несколько скриншотов. Не знаю, кому как, а мне очень понравилось.

Попытка прогноза

Темное дело. С одной стороны, чистое продолжение – это всегда лучше, чем что-то там "по мотивам". Такой подход хотя бы в небольшой степени, но все же предохраняет от угрозы потери стиля.

С другой – любой талант проверяется не на первом произведении, а именно на втором. Следовательно, риск провала куда выше.

Но вот в чем я почти не сомневаюсь, так это в том, что в любом случае будет красиво.

Лично я эту вещь очень жду.



▼ **Пузырьки в лучах. Beautiful**



Засланный казачок – 2

Владимир Чаплыгин

...Надеюсь, дорогой читатель, тебе не стоит напоминать, что все это мы испытали осенью 1999 года, играя в Driver? На дворе весна 2001, а мы все не получаем продолжения одной из самых драйверских игр в истории жанра. Что делать, атака приставок сминает на своем пути все заслоны. Даже самые стойкие бойцы совращаются консольным змием и сперва публикуют свои "брэнд-игры" *там*, а уж потом "опускаются" до портирования их на ПК. Ярким примером такого вот поведения могут послужить действия GT Interactive. Ребята уже выпустили Driver 2 на Sony PlayStation, а мы ждем, когда же она появится, наконец, на родных компьютерных просторах...

Консоли – давить!

Очевидцы, видевшие в деле Driver 2 на SPS, утверждают, что вместо продолжения легендарной игры им подсунули самый настоящий отстой. Мол, графика не устраивает, ощущения не те, и одни только FMV-ролики скрашивают жизнь. В принципе, этого и следовало ожидать. В многочисленных интервью один из создателей проекта – Мартин Эдмондсон (Martin Edmondson) постоянно заявлял, что мизерные возможности первой PlayStation не позволяют в полной мере реализовать все то, что было задумано командой разработчиков для второй части игры. Другое дело – PC. Неслабые возможности большей части современных персональных компьютеров позволяют смотреть с оптимизмом в будущее компьютерной версии Driver 2 и ожидать от игры если не прорыва, то уж по крайней мере высочайшего качества исполнения...

Improvements

На смену старым, относительно прямолинейным трассам придут разнообразные изогнутые участки дороги, которых предостаточно в любом настоящем городе, но почему-то не было в первой части Driver. Уровни увеличились в своем размере примерно на двадцать процентов. Именно из-за огромного количества интерактивного пространства игра и тормозила на 32-битной старухе. Иное дело – возможности современных компьютеров. Впрочем, четвертого "Пентиума" от игроков пока никто не требует, а вот оперативкой и хорошей видео-картой запастись стоит.

Встроенные ролики, которые, по заверениям создателей, станут гораздо более привлекательными, проработанными и профессиональными, раскроют игрокам сюжетные перипетии Driver 2. Кстати, в игре будет еще и лицензированная музыка известных исполнителей.

Главной фигурой, вокруг которой закрутится действо, как и в прошлой части, останется Таннер (Tanner). Работник полиции вновь предстанет перед нами в роли "засланного казачка". Известно, что мафия бессмертна, но и полиция не думает умирать. Копы в очередной раз пытаются разбиться в лепешку, дабы уменьшить уровень организованной преступности. В итоге опасности подстерегают главного героя буквально на каждом шагу, а местная полиция, как всегда, не в курсе проводимых FBI мероприятий. Свой среди чужих, чужой среди своих – по-другому и не скажешь.



А я Таннера узнаю по походке...

А сейчас приготовьтесь к сенсациям и неожиданным нововведениям. Теперь Таннеру можно спокойно выйти из машины и устроить легкую пробежку до следующего авто. Как и в Interstate '82, в D2 будет применен вид от третьего лица. По-моему, заманчиво выглядит перспектива обмена подержанного "Форда" на пожарную машину. Можно будет, включив мигалку, промчаться на красный свет светофора. Пожар, знаете ли, спешим...

Однако разработчики сразу открещиваются от славы Tomb Raider, особенно обращая наше внимание на то, что их детище – самая настоящая гоночная игра, а возможность побродить представлена, так сказать, для полноты картины. Находясь вне машины, Таннер выполняет наипростейшие действия, вроде открывания дверей или установки взрывчатки.

Reckless Driver:
Обращаюсь к отечественным локализаторам. За чисто символическую плату соглашусь, чтобы в России игра издавалась под названием "Вкшмук-2"

Создатели D2 не желают оставлять в стороне и мультиплеер. Перечислим предлагаемые режимы: Take a Ride, Gate Chase, Capture the Flag, Quick Chase. Это должно быть очень интересно.

DRIVER 2

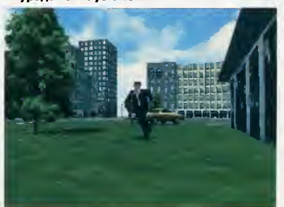
Жанр Автогонки
Издатель GT Interactive/Infogrames
Разработчик Reflections
Срок выхода Вторая половина 2001 года

За мной гонятся два фараона. Время не терпит, а курьер так и не вылез из банка – приходится нарезать круги вокруг квартала. А вот и он. "Садись, братишка, только живо!" Вмиг газ до отказа, дальше – филигранный полицейский разворот точно на 180 градусов. У ошарашенных копов глаза вылезают из орбит. Еще секунду назад этот лихач находился почти у них в капкане, а теперь местной ДПС приходится довольствоваться видом удаляющейся машины преступника...

Что ж, подождем...

В общем, ждать Driver 2 стоит. Еще как стоит! Достаточно вспомнить "злоключения" первого "Водилы". Владельцы приставок тогда получили свою порцию летом, а мы осенью. Причем версии отличались разительно. В чью пользу, я думаю, рассказывать не стоит. Так что же мешает нам потерпеть несколько месяцев и насладиться совершенно иной игрой, где не будет примитивных моделей машин и однообразных текстур окружающего мира? Где мы найдем отличную графику и проверенный (уже годами) геймплей. Где будут интересные новшества и все лучшие находки из предыдущей серии. Так давайте запасемся терпением, надеясь на то, что каждый день ожидания релиза игроками не будет потрачен разработчиками впустую.

▼ **Таннер в поисках новой тачки, во всем уродстве PlayStation**



БЕТА-ТЕСТЕРЫ ДОВОЛЬНЫ БУДУТ ЛИ ДОВОЛЬНЫ ИГРОКИ?

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

SILENT HUNTER II

Жанр *Подводный симулятор*
Издатель *SSI*
Разработчик *Ultimation*
Срок выхода *Июнь 2001*

Ну, наконец-то, свершилось: Silent Hunter II дошел до состояния бета-версии. Так что на нашей планете уже появились те счастливчики, которым довелось его пощупать. Впечатления у них, в общем-то, стандартные: с одной стороны, все гораздо лучше, чем раньше, с другой – ждали большего. В общем, как обычно.

Обратите внимание, что теперь в графе "Разработчик" стоит уже не Aeon, а Ultimation. Да, вот так – как говорят военные, приключился shift of command.

Это имеет важное значение. Во-первых, Ultimation теперь отвечает за все многообещающие военно-морские симуляторы, плюс за военно-морскую же стратегию Harpoon4. Во-вторых, перспектива взаимодействия Silent Hunter II и Destroyer Command в режиме multiplayer стала еще более реальной. Конечно, Трой Хири, глава разработчиков Ultimation, говорил, что у них с Aeon прекрасные отношения и вообще... Но, согласитесь, в плане координации усилий будет лучше, если обе игры будут создаваться одной командой.

А теперь перейдем к рассмотрению подробностей.

Не гони волну

Это о том, что касается графики. Говорят, что по сравнению с другими подводными симуляторами, тут разработчики здорово продвинулись вперед. Давно пора – до сих пор не существовало ни одного симулятора подводной лодки, который использовал бы 3D-ускорители.

Особенно интересно, как создатели справились с проблемой волн. Смех смехом, но вообще ситуация здесь такая: если поверхность земли в авиасимах делается все красивее и правдоподобнее, то в плане хорошего изображения волнующейся поверхности воды в подводных симуляторах разработчикам пока что похвастаться нечем. И вы знаете, говорят, что на этот раз у них получилось очень даже неплохо.

Модели кораблей. В Aces of the Deep они были трехмерными, а в первом Silent Hunter, который появился парой лет позже, – спрайтовыми. И это было правильно: в тогдашнюю эпоху спрайты действительно смотрелись лучше, чем примитивные полигональные модельки.

Но те времена безвозвратно прошли, а потому в SH2 корабли, ясное дело, станут трехмерными. И детализация у них будет соответствующей. К примеру, если вы вдруг всплывете в надводное положение на глазах у неприятельской эскадры, то успеете увидеть, как в вашу сторону разворачиваются башни. Смотреть на это, конечно, придется очень недолго. Но сам факт!

Если вы вдруг всплывете в надводное положение на глазах у неприятельской эскадры, то успеете увидеть, как в вашу сторону разворачиваются башни. Смотреть на это, конечно, придется очень недолго. Но сам факт!

Одним словом, очень хорошо. Правда, ходили слухи о совсем уж немыслимых вещах: к примеру, о трехмерных отсеках с полностью отрисованной командой и о живых экипажах судов-ловушек, которые при вашем появлении лихо откидывают в сторону различную бочкотару, маскирующую пушки. Нет – таких вещей пока что не будет. Вообще же, люди знающие отмечают, что SH2 очень похож на SH1, вот только графика на порядок лучше.

Fast speed screws, bearing...

Если речь идет о симуляторе подводной лодки, то звуку надо в любом случае посвящать отдельную главу. Что и делается. Конечно, о качестве аудиоэффектов сейчас судить еще сложнее, чем о графике – тут даже на скриншоты не посмотришь. Но в дело вновь вступают информированные товарищи и говорят: хорошо. Похоже на то, что было в SH1, но, опять же, на порядок лучше.

И информативнее. В SH2, кстати сказать, появился вполне обособленный боевой пост гидроакустика – и его можно занять (ну, примерно так, как в SH1 можно было самому поиграться с радаром, сидя на боевом посту радиометриста). Говорят, что возможность заняться этой работой самому здорово помогает делу. А то, как реализована работа шумопеленгатора, – это нечто.

Одним словом, и тут народ (в лице своих лучших представителей) вполне

▼ **Главный калибр. Может развернуться и вдарить**



Лодка серии XXI. В игре нам все же дадут на них немного повоевать



доволен. Ну что ж, у нас нет оснований этим представителям не доверять.

Угри и спаржа

В переводе со сленга немецких подводников – торпеды и перископ. Что у Silent Hunter II будет интересненького по части реализма?

По сведениям из тех же источников – все окажется, по крайней мере, не хуже, чем в первом SH. К тому же, в игре будет наличествовать масса милых сердцу мелочей. Например, перископ можно будет поднимать на столько, на сколько захочешь. Попросту говоря, в свежую погоду командир окажется перед такой альтернативой: выдвинуть его чуть-чуть, в результате чего он будет постоянно захлестываться волнами и ничего толком в него ты не увидишь, или поднять его полностью, тем самым увеличивая риск своего обнаружения.

Лично меня в этом плане больше всего интересует то, как они сделают динамику движения лодки под водой. Что, к примеру, будет, если резко отклонить до упора вертикальный руль, подождать, пока лодка "покатится" в сторону, а потом также резко вернуть его в нейтральное положение? В первом SH (и в подавляющем большинстве других подводных симуляторов) субмарина моментально реагировала на оба эти действия: тут же начинала менять курс и так же мгновенно замирала.

И еще: можно ли будет продвигаться на одном моторе? Вопросик немаловажный, особенно если учесть, что нам обещали смоделировать форсирование минных полей.

Вот что будет точно. Ну, или почти точно. Тонкое управление всеми горизонтальными рулями (в первом SH их можно было лишь абстрактным образом переложить "на погружение" или "на всплытие"). Продвинутый контроль режима "винт – зарядка" (обычно это не делалось вообще; исключением в некоторой степени был SH1 – в нем, в зависимости от режима хода, строго автоматически определялось, какие дизеля будут работать на винт, а какие – на генераторы).

И еще кое-что сверх того.



▲ Картинка из жизни базы в Лорьяне. А может, в Бресте...

Глюкауф!

А это – профессиональный девиз подводников и шахтеров, с немецкого переводится примерно как "счастливо наверх!". У нас с похожими чувствами поднимают бокал за равенство количеств погружений и всплытий.

Погружения и всплытия – это хорошо. Но ведь еще и придется чем-то заниматься в промежутках между ними, верно?

С кампанией в SH2 ситуация немного странная. Говорят, что она по своей структуре будет гораздо ближе к "набору фиксированных миссий", чем к тому, что было в SH1 и (особенно) в Aces of the Deep. Честно говоря, я, узнав об этом, был несколько разочарован. Так можно и атмосферу поломать, знаете ли.

С другой стороны, стоит ли рассуждать о том, о чем по большому счету не имеешь представления? Вот будет релиз, тогда и посмотрим.

Вообще же разных миссий будет много. Даже очень много. В этот список входят и рандеву с "дойными коровами" – подлодками-танкерами, и проникновение на вражеские базы (знаю, было и в первом SH, но здесь все будет гораздо серьезнее), и даже высадка диверсантов.

Не говоря, разумеется, об обычных атаках – и в одиночку, и в составе "волчьих стай".

В общем, скучать нам не дадут. Но вот этот переход к фиксированным миссиям... А вообще, поживем – увидим. Не стоит сейчас загадывать.

▼ Вот так теперь выглядит попадание



Still on patrol

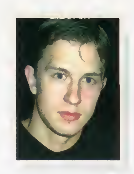
Если говорить только о подводных симуляторах и если вывести за скобки сугубо фантастический Aquanox, то Silent Hunter II – это единственное, что нам светит в ближайшем будущем. И надо сказать, что, судя по всему, у Ultimation получается очень даже неплохо. Я, правда, начал относиться с некоторым скептицизмом к идее multiplayer-связки "немецкая подлодка – американский эсминец". Нет, сделать-то они это, конечно, сделают, тут я особо не сомневаюсь. Но вот будет ли это жизнеспособно...

Впрочем, довольно о грустном. Пока что в извечном противоборстве "надежды – опасения" надежды лидируют с заметным отрывом.

А потому будем ждать. В конце концов, мы ждали эту вещь битых два года. Еще три месяца как-нибудь выдержим...

Леонтий Тютелев

Вы все равно купите нашу игру

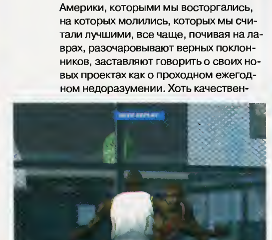


NBA LIVE 2001

Жанр *Спортивный симулятор*
Издатель *EA Sports*
Разработчик *EA Sports*
Требуется *Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D*
Рекомендуется *Pentium-III 650, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)*

Почти полтора года… Много это или нет, если речь заходит об игроделании? Что можно сотворить за это время? Нарядный шутер от первого лица, средней руки трехмерную RTS, пяток мультяшных квестов или парочку неплохих автосимуляторов?.. Почти полтора года… Много это или нет, если речь заходит о создании сиквела? Что можно успеть улучшить и дополнить за это время? Чем можно порадовать игроков? Вероятно, получится Colin McRae Rally 2.0, возможно, NFS: Porsche Unleashed. Не исключено, что все удивятся, встретив нечто вроде революционного NHL 2001…

Уверен, что если речь идет об очередном продолжении спортивного хита от EA Sports, то это окажется неким продуктом, вкус которого давно знаком, от общения с которым не возникает ничего, кроме очень скорого и тотального разочарования. "Священные коровы" из Америки, которыми мы восторгались, на которых молились, которых мы считали лучшими, все чаще, почивая на лаврах, разочаровывают верных поклонников, заставляют говорить о своих новых проектах как о проходном ежегодном недоразумении. Хоть качественном, хоть красивом, хоть профессионально исполненном…



Я буду ругаться. Речь ниже пойдет об игре, на которую я надеялся, которую ждал и в которую верил. И которая меня, тем не менее, "убила". Убила отсутствием новизны, старой идеей и массой досадных недоработок.

Встречайте: NBA Live 2001 – клон в самом худшем смысле этого слова.

О циничности разработчиков (брюзжание)

Я давно не люблю игры. Игры давно стали для меня профессией. Со всеми минусами ежедневной рутинной работы. Я не получаю удовольствия от знакомства с новыми проектами, ибо все они, за крайне редкими исключениями, представляют собой переложения старых идей. Сегодня игровой мир почти на девяносто процентов вторичен, и это отталкивает от него людей с солидным геймерским стажем. Они не находят ничего, что заставило бы их проводить за одним проектом почти все свободное время. НО! В душе я, наивный, надеялся, что все же смогу оживить в себе былого геймера, геймера одержимого и ненасытного. Надежды эти я связывал с новым баскетболом – игрой моего самого любимого жанра.

Я немножко соскучился по виртуальному "баскету", ибо абсолютно неинтересная NBA Live 2000 удержала меня у компьютера примерно неделю, что по сравнению с прошлыми творениями выглядело сущим мизером. И задержка релиза NL2001 почти на три месяца внушала оптимизм, что новый сим окажется чем-то новым, внесет свежие идеи в жанр, заставит сидеть до поздней ночи за сезонными поединками, в попытках подобрать ключи к обороне соперника. Увы и ах! Создатели проекта, кажется, всех очень удачно и цинично надули. Они придерживали релиз не для того, чтобы исправить ошибки или отточить действия AI. Нас, любителей виртуального баскетбола, заставляли скучать по продолжению, ждать его, чтобы с появлением последнего на прилавках мы тотчас же его купили, втайне рассчитывая на то, что за дополнительные три месяца разработчики сделали нечто, по крайней мере, новое…

О глухоте разработчиков (брюзжание, переходящее в критику)

Давно уже каждый уважающий себя издатель завел wish-list. Геймер, прота-



щившись от игры, жаждет модернизированного продолжения. Это очевидно. Он лезет в "книгу жалоб и предложений" на английский лад и записывает туда свои наблюдения и рекомендации. Иногда зто работает, но нечасто...

Так вот, подобная вещь, конечно же, не была обойдена вниманием EA Sports. Каждый желающий мог поделиться наболевшим и, в меру своих возможностей, подсказать творцам, как улучшить следующую часть серии. Игроки со всего мира не ленились и тыкали незадачливых программистов в абсолютно очевидные для любого разбирающегося в баскетболе человека ляпы. За год wish-list по NBA Live 2001 разросся настолько солидно, что его можно было бы издать в виде отдельной брошюрки. Зачем? Для того, чтобы назвать данный труд примерно так: "То, что вы хотели увидеть в NBA Live 2001, но вряд ли когда-то увидите". А потом прилагать книжку в качестве бесплатного подарка к игре.

М-да, если вспомнить ушедший социализм, то придется признать, что нынешний wish-list от EA Sports мало чем отличается от "КЖиП" какого-нибудь "Универмага" в райцентре "Красные дали". Вы пишете, что вам не нравиЦЦа, искоса поглядывая на "цербера" за прилавком, а воз и ныне там. Суровый продавец, бабка-сумоист о ста тридцати килограммах живого веса, местный "афро-американский царек", приставив руки к бОкам, хамит, предлагая NBA Live 2001, в которой идиотизма стало, пожалуй, даже больше, чем в предшественнице.

...Я смотрю на блестящий паркет Staples Center и не могу понять – почему... Почему баскетболисты, натурально поскрипывая подошвами по полу, продолжают кататься по площадке на коньках? Это нелепое сучение ногами, зти скольжения и передергивания наводят на безрадостную мысль о том, что при работе над физикой игры использовался опыт создателей NHL 2001. И так из года в год: баскетболисты NBA Live как не стояли твердо и однозначно на ногах, так не стоят и по сей день.

...Мне бывает дурно, когда, проигрывая в концовке пять очков, компьютер разыгрывает мяч "до верного", упорно стуча им о паркет и выводя на бросок своего снайпера, потеряв при зтом уйму времени.

Суровый продавец, бабка-сумоист о ста тридцати килограммах живого веса, местный "афро-американский царек", приставив руки к бОкам, хамит, предлагая NBA Live 2001

...Я наблюдаю за действиями одного из лучших разыгрывающих лиги – Джона Стоктона. Ветерана, отца многерых детей и просто хорошего баскетболиста. Мне кажется, что зто не профи из Utah Jazz, а "ламо" из хреновой спортивной школы, который третий раз в жизни взял в руки мяч. Он рыпается, дергается, крутится из стороны в сторону и в итоге отдает вычурный пас изза спины через центр площадки, пас нелогичный и дурацкий. А ведь я не обороняюсь, я просто наблюдаю за его "зволюциями".

...Я созерцаю игру "заместителя Майкла Джордана в НБА" - Коби Брайанта. Бесспорно талантливый игрок творит полный бред! Он носится, с нелепым дриблингом и нелогичными переводами, кругами, словно акула, постепенно уменьшая радиус. А потом истерично бросает с диким сопротивлением и получает "банку" от запасного центрового "Лос-Анжелес Клипперс".

...В конце матча "Воинами Золотого Штата" против сильнейших "Лейкерс" мне остается только пожимать плечами: старожил лиги Муки Блейлок, чьи ноги уже не столь сильны, а руки не так быстры, как в былые годы, делает за матч 19 перехватов, а его команда (ага, правильно, ведомая мною и полный, к слову, аутсайдер) громит хозяев площадки на максимальном уровне сложности и реализма с разницей в 20 очков...

...И, наконец, мне становится не по себе, когда Шакил О'Нил получает в одной атаке три смачных блок-шота. Так "отцы" накрывают на стритболе броски "детей".

...Я в шоке и прострации.

О хитрости разработчиков (критика, перерастающая в сарказм)

Но сначала я радовался, в душе и не подозревая о том, что и на *это* тоже рассчитывали подлые творцы нового баскетбола. Уверен даже, что зто было частью их стратегии. Примерно неделю игра меня, пусть несильно, но вдохновляла. Как и раньше, я проводил несколько матчей в день и не мог научиться стопроцентно побеждать. Надо, правда, заметить, что для этого пришлось пожертвовать "контрактом" с любимыми "Лейкерс" и взять в подчинение одну из слабейших команд лиги, уже упомянутый Golden State Warriors (играя за Lakers, я легко победил в первом же матче и сразу понял, что они слишком сильны для ветеранов – играть за них очень просто).

Да, неделя пролетела, как день. Меня забавлял чудесный вариант игры "один на один" на открытых площадках "черных" кварталов. Джордан против Картера, О'Нил против Чемберлена, Берд против Миллера или Томас против Айверсона. Это было круто, очень атмосферно и необычно.

Потом – сезон. Череда проигрышей новой командой... Я всматривался в новый геймплей и находил, что он действительно более совершенен и реалистичен. Например, теперь сопоставимой с реальной стала скорость матча (впервые в компьютерном спорте, если не ошибаюсь). Чтобы набрать нормальное количество очков, необходимо проводить полные матчи – четверть по 12 минут. Мне понравилось, что более правдоподобной стала игра больших. Они могут продавливать оппонентов под кольцо и там обыгрывать с помощью финтов. Стало выполняться больше штрафных бросков. Менее помпезными и более трудовыми выглядят нечастые броски сверху... А потом глаза мои стали открываться, и я с ужасом осознал, что на зтом список обновлений заканчивается, а перед игроком в итоге предстает все та же NBA Live, изученная и знакомая. Только грубых ляпов, вроде беспроблемного накрывания любых

▼ **Одна из потенциально самых любопытных дуэлей – Уилт против Шака**



бросков и чудовищного количества перехватов, стало даже больше.

Да, расчет разработчиков был циничен и прост. Косметические изменения и задержанный релиз: игрок покупает, ему нравится около недели, он рассказывает об зтом друзьям, которые тоже успевают купить, а потом... Wish-list для NBA Live 2002, уважаемые. Мы любим наших игроков, и их мнение нам не безразлично!

И еще раз о хитрости разработчиков (сарказм)

Да и еще. Никак нельзя было выкинуть на прилавок конфеты в старой обертке. Уж кому, как не EA Sports, людям, надуривающим спортивного игрока на протяжении уже нескольких лет, знать, как правильно вышибить слезу умиления из бывалого ветерана.

Впрочем, название обязывает. Live – это нечто иное, как "прямая трансляция". *"Мы же вас предупреждали. Главное – показать матч так, чтобы у сидящего рядом с игроком в кресле товарища, да и у самого игрока сложилась полная иллюзия того, что он присутствует на игре или хотя бы смотрит трансляцию по телевизору. Геймплей? Этого мы не гарантируем!"*

Сначала мини-спектакли, устраиваемые манекенами, производят хорошее впечатление. Начало игры – и ребята приветствуют друг друга. Игра – кто-то фолит и недоуменно разводит руками, вопрошая к невидимому судье: "За что?" Вот игрок выполняет штрафные, мажет, а партнеры спешат утешить неудачника, ударяя его по ладошкам... А вот атака завершается зффектным броском сверху, и нам показывают столь грамотный повтор, что лучшие режиссеры лиги обзавидовались бы. И мы верим, мы играем и смотрим... Максимум одну неделю.

А потом зто надоедает, начинает раздражать и выводить из себя. Все злементы прямой трансляции сразу же отключаются нами в опциях, и игра, запущенная в изометрической перспективе, поразительно начинает напоминать, скажем, NBA Live 98 или даже 97. Кастрированная, без величия анимационных вставок и замедленных повторов, с познанной сутью победы и обнаруженными антибаскетбольными моментами, она меркнет, тухнет

▲ **На примере Винса Картера можно судить о том, сколь тщательно проработаны в игре фигуры баскетболистов. FPS, TPS и прочие отдыхают**

и в итоге отправляется на свалку. Баскетбольного пиршества не будет.

Но надо признать, что план разработчиков и тут сработал! Три дня мы любовались на красоты местного баскетбола, восторженно рассказывая знакомым о красивых новых "слзмах" и возможности добить мяч в кольцо сверху. О том, как разговаривают на площадке О'Нил и Брайант и как апеллирует к арбитрам скандалист Уоллес. Могли ли мы подумать, что через неделю...

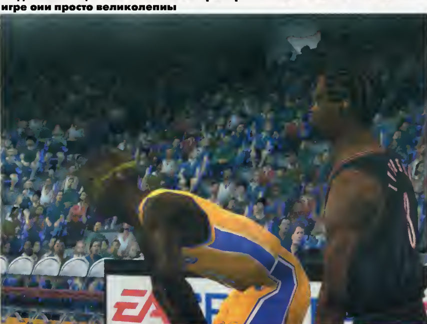
Вновь о полутора годах (наезд)

И до сих пор меня мучает вопрос: "Полтора года... Много зто или нет?" Достаточно ли для того, чтобы сделать качественно новую игру, имея за плечами многолетний опыт наработок в жанре спортивных симуляторов? Обладая командой профессионалов, которые уже не одну собаку съели на создании разнообразных спортивных игрушек. Заручившись поддержкой у профессиональных игроков, вплоть до возможности консультирования. Или помогавший разработчикам Гарнетт остался доволен только тем, что в игре из него сделали монстра-читера, удержать которого не под силу ни одной команде?

Видимо, зтого срока мало. Как и двух лет, и двух с половиной, и трех, и пяти. И дело тут даже в лени и халатности разработчиков, а в том, что они просто НЕ МОТИВИРОВАНЫ. У них нет конкурентов, и их проекты *и так купят*, понадеявшись на то, что уж за полтора года можно было сделать что-нибудь новое и оригинальное...



Подобными сценками наполнены репортажи NBA Live 2001. В новой игре они просто великолепны



Формула “Дисней”

Дмитрий Ваулин

Игр по мотивам диснеевских мультфильмов было выпущено превеликое множество. Естественно, подавляющее большинство подобных аркад (а вы желали turn-based strategy?) дислоцировалось на “приставках-типа-денди”. А это значит – было море посредственной графики, дрянного звука, писклявой музыки и вообще... Но люди играли и хотели еще. Некоторые делают это и по сей день. Играют. Разумеется, на приставках.

WALT DISNEY WORLD QUEST MAGICAL RACING TOUR

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Crystal Dynamics
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D

А как же знаменитая теория постоянного самосовершенствования или, на худой конец, пресловутое умственное развитие? В общем, уважаемые, прогресс не стоит на месте, и господа игроделы вовремя осознали всю катастрофичность ситуации. С решительным видом они сели за производство диснеевской геймы для ПК. Что получилось из этого? Игра для детей, которую редактор раздела еле вырвал из рук обезумевшего Вкшмука.

Reckless Driver: *Одно я могу сказать вам, уважаемые! Наезды на Винни-Пуха продолжаются! Они просто имеют место быть! Это уже в третий раз! Бойкотируем же западного интервента и не будем играть за его тупых мышей и кузнечиков!.. Эй, и не надо отнимать у меня микрофон!..*

Что мы имеем

В начале игры нас встречает кузнечик в цилиндре, а также два маниакально улыбающихся, помахивающих лапками, словно зомби, товарища. Изрядно поломав голову, мне удалось признать в этих полигональных манекенах двух чип-и-дейлов. Все это время кузнечик беспрестанно нес какую-то чушь. Из его рассказа стало понятно, что буквально пару дней назад существовал определенный магический аппарат, производящий фейерверки. Однажды один из чип-и-дейлов зачем-то уронил в него орехи. В итоге нелепую машину разметало по всему "Дисней-Уорлду". И все, кранты... А впереди общенациональный праздник, судьба которого без чудо-машины оказалась под гигантским вопросом.

И решили жители "Уорлда" исправить гнилую ситуацию. Они намерены во что бы то ни стало собрать, казалось бы, безвозвратно уничтоженный агрегат.

Собственно мир

Итак, существа отправляются на поиски деталей. Детали же, в свою очередь, достаются победителю гонки. Не новый и не оригинальный способ.

Соискателей в игре тринадцать. Правда, не вся чертова дюжина доступна для выбора сразу. Трое ее членов находятся под многозначительным знаком вопроса. В числе недосягаемых – поднадоевший с начала игры кузнечик. Хм... И к чему бы это? Возможно, он является главным монстром и в конце еще подпортит нам кровь.

В общем, на кого бы ни пал ваш выбор, особо на ход игры это не повлияет. По личному опыту могу сказать, что лучше брать самого маленького и изящного, потому как большие товарищи в значительной степени загораживают вам обзор. На этом различия между наездниками заканчиваются.

Ну, будем считать, что с главным героем мы определились. Далее нас ждет карта мира, на которой, собственно, и надо ткнуть туда, где будет проходить очередной заезд. Без лишних комментариев скажу, что выбор небогат.

И вот он заезд. В игре есть оружие. Магическое, естественно. Его, кстати, не так много. Самое действенное – орех. Лучше всего, когда ореха три. Они методично вращаются вокруг вашего средства передвижения, защищая тем самым от посягательств оппонентов. Также орех можно швырнуть в проезжающего мимо идиота. Еще имеется заклинание, превращающее противников в лягушек. Есть возможность “скастовать” чашку, в которой будет меланхолично кружить по дороге любой враг. Радует фича, позволяющая превратиться в ракету и самому долететь до противника (UT, физкульт-привет!). Остальное оружие банально и не заслуживает внимания.

Пожалуй, больше всего порадовало меня управление. В игре используются, кроме стрелок перемещения, еще три кнопки. Правда, реально необходима только одна – которая отвечает за активацию заклинания. Остальные две, тормоз и газ, являются чем-то побочным, так как тормоз вообще не используется, а на газ можно сразу положить нечто увесистое, забыв о нем раз и навсегда.

Получилось?

Получилось. Вопрос – что. Ответ – весьма неплохая, что называется, крепкая аркада для детей "изрядного возраста". И пусть вас не смущает итоговая цифра, стоящая в графе "рейтинг". Могу вас уверить, это из-за музыки – она ужасает. В принципе, это не смертельно, потому как музыку можно отключить и врубить что-нибудь потяжелее *(х-мм, забавно, наверное, будет в "чипов" играть под "металл"... - Л.Т)*. И ценность для жанра, конечно. Ее нет почти...

Короче говоря, игра не имеет явных минусов, равно как и явных плюсов.



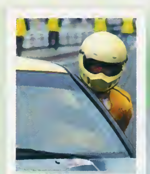
▼ Своевременно пущенный орех – залог удачной гонки

▼ А это локация из Disney’s Dinosaur

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.1

Время освоения: 5 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется



Reckless Driver

В поисках утраченного сейва и вообще смысла...

DUCATI WORLD

Жанр	Мотогонки
Издатель	Acclaim
Разработчик	ATD
Требуется	P-233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 333, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)

Жанр мотогонок в корне неправильно выглядел в моих глазах до появления "Мира Дукати". Я не любил мотосимуляторы и не хотел, никогда не хотел это от вас скрывать, уважаемые. И не скрывал. Но жизнь, она сложная штука. Нагрянул приставочный порт про итальянскую мотофирму и... тут вы, наверное, ожидаете увидеть фразу о том, что Вкшмук изменил свое мнение о байках и отныне перед ними преклоняется. НИКОГДА! Жанр мотогонок как был, так и остается для меня жанром неправильным и неинтересным. Просто Ducati World чем-то понравилась. Но ненадолго...

Найди и засейвь! (из переписки Вкшмука и Вождя Быстрая нога)

Вождь Вкшмуку: О многоуважаемый Вкшмук! Намедни индеец Хваткая Рука принес мне сидюк, а на нем, о дьявол, – игра. Про "дукаты". Так и написано – дукаты. Чует моя – это для Адмирала...

Вождь Вкшмуку: О нет, достопочтеннейший, это про велосипеды о моторах. Игра галимая.

P.S. Приезжайте к нам на трубку мира...

Вкшмук Вождю: Срочно высылай сидюк с индейцем Однаногаздесьдругаятам. Будем щупать.

P.S. По поводу трубки мира... Уж луЧЧе вы к нам.

Вождь Вкшмуку: Погамил я, изъев грибов намедни, и понял, что хороша игра, но осознал я, что она с приставок, и не проникся к ней уважением, ибо играл в нее пять часов, а потом не нашел, как сейвиться, и все заработанные байки пропали. Шлю с индейцем. Жди.

Вкшмук Вождю: Индеец с диском опоздал на пять минут, что было расценено как плохая весть, нехорошая примета и вообще признак дурного тона. Был обращен в христианство и устроен омывальщиком желтого "Запорожца".

Игру посмотрел. Черт, как тут сейвиться?! Или разработчики думали, что я одолею ее зараз? Это в режиме-то карьеры! Приставочники недоделанные. Весь кайф от игры сломали...

Вождь Вкшмуку: Могу выслать еще пару соплеменников для обращения в христианство. Только дай написать про НАСКАР.

Вкшмук Вождю: Присылай соплеменниц. Немедленно.

Вкшмук Вождю: Вау, присылай еще соплеменниц!

Вкшмук Вождю (через неделю): Ты, Вождь, остолоп, пьяница и дебошир! В игре можно сейвиться! Выходи из первенства, заходи в Quick Race – там и есть заветная опция.

P.S. Игры для приставок делают извращенцы.

▼ Когда-то люди гонялись и на таких драндулетах (модель гонщика и проработка мотоцикла по-приставочному скупы)...

▲ Стартуем всегда первыми – разработчики уважают игрока

Многозначительный вердикт Вкшмука (после визита Джа): О да! Я нашел путь к сейву. Он был труден и тернист. Но я нашел его, и теперь я буду играть дальше...

По следам НФС (Из переписки Вкшмука и Тютелева)

Вкшмук Тютелеву: Х-мм, эй, типа Босс, тут игра есть про мотоциклы, наподобие NFS Porsche Unleashed. Так и быть, напишу про нее на свое усмотрение!

Тютелев Вкшмуку: Уважаемый, зная вашу любовь к мотоциклам, рискну предположить, что оценка данной игры будет несколько неадекватна. Сомневаюсь...

Вкшмук Тютелеву: Я преобразился! К тому же надо как-то отучать меня от интервентских игр, направленных на убиение святого образа советского Винни-Пуха. Статья будет зашибись. Объективная. Короче, я пишу.

Тютелев Вкшмуку: Это симулятор? Охарактеризуй игру.

Вкшмук Тютелеву: Портирован с приставки, да так чудно, что мы с Вождем полмесяца не знали, как засейвиться. А вообще, дельная вещь. Полностью посвящена итальянской фирме "Дукати", в ней есть все мотоциклы фирмы, начиная от "велосипедов", которые больше 80 не дадут, и заканчивая мощными лютыми супербайками, где "держись, а то из трусов вылетишь". Ну, лицензии получаешь, бабки за победы, апгрейды мутишь. В общем, все хорошо и довольно-таки для приставочного продукта продуманно.

Тютелев Вкшмуку: В общем, ты настроен вполне объективно. Пиши. На страничку – не больше.

Вкшмук Тютелеву: Да ты что? Я могу на пять листов отборного текста накатать! Пишу разворот – и баста.

Многозначительный вердикт Вкшмука (после визита Джа): О да! Я уломал Тютелева дать мне описывать эту игру... Путь был труден и тернист, но я прошел его. Теперь я буду писать про игру...

Приставки – давить! (Из переписки с ярым приставочником Юлианом)

Юлиан Драйверу: О, я прослышал, что вам дали описать культовую вещь – сверхреалистичный симулятор о фирме Дукати. Мой друг, вы должны быть объективны...

Драйвер Юлиану: Самдурак! Это не симулятор. Это аркада с придатками. И вообще, ты кто, чтоб меня на путь истинный наставлять?!

Юлиан Драйверу: Не грубите, парниша! Я спец по СИМУЛЯТОРАМ, которые выходят на приставках. Одолел такие вещи, как Test Drive, симулятор ракеты Wipe Out, симулятор восточных единоборств Mortal Combat и симулятор стратегии C&C-под-соньку-с-джойстиком. Я толковый малый!

Драйвер Юлиану: Прочь, нечисть! Я все расскажу тебе, прежде чем перестану с тобой переписываться. Знай, что "Дукати" – это аркада. Еще аркаднее, чем НФС! Управлять мотоциклом в этой игре невероятно просто. А показалось тебе, что это сим, потому, что поведение мотоциклов очень прилично различается, да к тому же каждый мотор звучит по-своему. А ты вообще видел, что там можно ездить по стенам? Да-да! Запрыгивать в повороте на стену и спокойно ехать. Так что ты –никто, и не флуди больше!

Юлиан Драйверу: А как же мне удавалось падать с байка?! В аркадах нельзя упасть! А как же мне удобнее игралось на руле с отдачей? Симулятор!

Драйвер Юлиану: Игра еще както напоминает симулятор в режиме карьеры тем, что такие вот приставочники, как ты, мутят себе апгрейды. И покупают новые шлемы с перчатками. Хардкорные игроки, типа меня, этого не делают никогда. Ибо здесь все решает твое мастерство на трассе. Нужно научиться класть байк в повороты, практически не тормозя и стараясь не контактировать со стенами. Это сложно, но можно. И все – ты победитель. А вообще я тут нашел только одну симуляторную фишку, (да, фишку, именно так, малоуважаемые эстеты). Это влияние изгибов трассы в вертикальной плоскости на движение мотоцикла. Нет, до взлетов дело не доходит, но сцепление с дорогой меняется весьма чувствительно. Мой тебе, чудо-симуляторщик, совет. Тормози перед "вгорками", ламо!

Юлиан Драйверу: Приставки рулят!

Драйвер Юлиану: Приставки с___ (вырезано мною – Л.Т.)!

Многозначительный вердикт Вкшмука (после визита Джа): О да! Все приставочники – страшные извращенцы...

Леонтий Тютелев: Неплохой полуаркадный мотосимулятор, построенный по мотивам последней части NFS и приставочного Gran Turismo. Игровой интерес (как и качество графики со звуком) весьма умеренный. Проект запомнится любителям игр хитро запрятанной в режиме Quick Race функцией сохранения

Переоценка сути игры (после визита Джа)...

О да, великий Джа, путь к сейву был тернист и сложен, но с твоею помощью я нашел его! И это ослепило меня, и занялся я симуляторским манчкинизмом, проходя легкие и средние чемпионаты и зарабатывая деньги! И в спешке и накопительстве не заметил я всей правды, которая исходит от проекта, которая есть его пошлая сущность и беспрекословный маразм!

Это порт, порт приставочный, и порт не лучший, и часто очень графически не продвинутый! Как ограничены приставочные манчкины-симуляторщики вроде несчастного Юлиана малой памятью приставки! Какое убогое количество текстур туда входит, и как обламывает это добропорядочного симуляторщика за компом! И пусть пытаюЦЦа скрасить ночным состоянием небосвода и маленькой игрой света этот дешевый "пшик" хитрецы-разработчики, ничего у них не получаеЦЦа, ибо знает каждый твой, о Джа, приспешник, что день на мониторе – есть ничто иное, как темнота там же, но с выкрученными на максимум яркостью и контрастом!

Я не стану отводить свой расслабленный взор и теперь, когда мне открылись бедра гонщиков о трех ужасных полигонах! Мне стыдно видеть эти аляповатые байки, похожие на творчество пластилиновых (о, Джа!) умельцев.

Но я снисходителен и расслаблен, ибо не имею ничего против разрешения 1024X768 при уважаемом 32-битном цвете. И fps при этом приличен, так как не изволит напрягать низкой выводимостью кадров на экран монитора моего компьютера...

▼ Долгие извилистые тоннели... И почему они так популярны на приставках?...

▲ Для приличия внедрен вид "из глаз". Традиционно неудобен

Если серьезно... (разговор по душам с Тютелевым)

Тютелев: *с иронией* Х-мм, приставки давить?

Вкшмук: Ты ничего не понимаешь! Я писал как есть, все правда, ни слова не соврал. Оставался объективным столь долго, сколь было возможным!

Тютелев: *серьезно* Ты думаешь, я это поставлю?!

Вкшмук: *с крайне самонадеянным видом* Да! И я не вижу причин поступать наоборот!

Тютелев: Хорошо, уважаемый. При выполнении одного условия. Прямо сейчас дописываете сюда краткую характеристику игры *разворачивается и уходит*.

Вкшмук: *прыгая с диким видом к клавиатуре* ПРИСТАВКИ СО___!!! (вырезано ножницами Константина Подстрешного)...



Памяти Дейла "Устрашителя" Эрнхардта посвящается

Леонтий Тютелев, Вождь Быстрая Нога

Ни слова о Джонсонах



NASCAR RACING 4

Жанр *Автосимулятор*
Издатель *Sierra*
Разработчик *Papyrus Racing Games*
Требуется *Pentium 200, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium-III 533, 96 Mb RAM, 3D, рулевая установка*

Читатель ждет стеба? Новых приключений семейства Джонсонов? Опускания "тупого американского овального развлекалова"? Не получит. И не потому, что это первоапрельский номер и Тютелев решил пошутить. Я говорю это на полном серьезе...

Сегодняшняя статья будет построена по хорошо зарекомендовавшему себя принципу – участвуют двое, чьи точки зрения на рассматриваемую игру не совпадают.

По вполне понятным причинам, место моего оппонента сегодня занял не Вкшмук, а человек, интересующийся НАСКАРом, любящий эту серию... Так будет объективнее.

Итак, мы, пожалуй, начнем.

Flashback – *л.т.*

Papyrus и NASCAR Racing – это почти взаимозаменяемые понятия. Сколько существует на свете американская фирма по производству автосимуляторов, столько и занимается она разработкой игр "овальной" тематики. Конкуренты хоть и суются в вотчину компании, знают: настоящий ценитель NASCAR всегда отдаст свой голос за произведение Papyrus.

С начала девяностых годов американцы занимаются разработкой симуляторов НАСКАРа, и каждый раз их произведения устанавливают не только новый стандарт в жанре симуляторов этой серии, но и приподнимают планку реалистичности для всех автосимов вообще. Но не надо думать, что разработчики впихнули себя в узкие рамки овальных трасс. Созданная ими пару лет назад Grand Prix Legends и по сей день является одним из образцово-показательных автосимуляторов.

Вообще, Papyrus можно безоговорочно сравнивать с командой Джеффа Краммонда, создавшей Grand Prix 3. Да и NASCAR Racing 4 в плане реалистичности вполне по зубам потягаться с лучшим симулятором Формулы 1. В конце концов, это достойные соперники – игра, посвященная самой популярной серии Америки, и лучшая компьютерная "Формула".

Пришел лесник, и всех выгнал – *б.н.*

После своеобразного "отпуска", а по существу застоя, верхом которого стал NASCAR Legends, Papyrus выдал настоящую мини-революцию в жанре. Физическая модель, и так считавшаяся образцовой, была переработана практически полностью. Настоящие индейцы, ставящие в настройках режим полной симуляции, почувствуют всю реалистичность игры на собственной шкуре. Даже троганье с места стало серьезной проблемой. Оно и не мудрено: большая с виду гоночная машина весит менее полутора тонн, что при мощности в 750 лошадиных сил делает ее сущей бестией, и любое небрежное обращение с акселератором способно закрутить ваш драндулет, словно волчок. И это еще не все.

Дело в том, что NASCAR Racing 4 – первая игра, в которую можно нормально играть только с рулем и педалями (даже в Grand Prix 3 можно было вполне обойтись и клавиатурой). Про работу газом я уже говорил, но это еще полбеды. Дело в том, что большую часть времени вы будете проводить в виражах, где нужно четко держать определенный угол поворота колес, чего нельзя сделать, орудуя "клавой". Результатом бесплодных попыток опровергнуть это является вечное полирование ограждений...

Культ скорости – *л.т.*

Все наработки из предыдущих игр серии успешно перекочевали в новую. Режимы соревнований, настройки, возможность раскраски болида – до боли знакомые атрибуты симуляторов от "Папирус". Даже структуру интерфейса разработчики год за годом оставляют прежней. Любой, кто хоть раз видел в деле NASCAR Racing, тут же почувствует себя здесь как дома.

Но не это позволяет говорить об игре в нехарактерно восторженном тоне. Конек произведения – игровой процесс. Передача ощущений гонщика, который ведет болид по сверхскоростному овальному кольцу, в NASCAR Racing 4 выполнена выше всяких похвал.

Когда машина разгонялась на прямой злосчастной "Дайтоны" почти до 190 миль в час, я реально ощущал, что еду невероятно быстро! И помогли мне в этом вовсе не суматошно мелькающие задники, а то, как вел себя автомобиль с ростом скорости. Сильнее шумел ветер, появлялись характерные вибрации, которые пробегали по кузову, машина нервно дергалась на неровностях трассы, и, естественно, истошно орал мотор. Подобное я испытал в ав-



▲ Вождь в полете



▲ **Вкшмук вырывается в лидеры**

тосимуляторах впервые. Думаю, каждый, кто хоть когда-либо разгонялся на машине в реальности хотя бы до 180 километров в час, поиграв в НАСКАР, сразу отметит кропотливую работу разработчиков в части воспроизведения повадок автомобиля на скорости.

Честно едет болид и при менее быстром движении. Так, выезжая из боксов, я вдруг заметил, что машину ведет влево... В чем подвох, я же не участвовал в столкновениях? Все очень просто: настройки для конкретной трассы включали характерный только для "овальных" заездов сход-развал, который дает выигрыш в скорости при прохождении виражей (они почти всегда в одну сторону), но делает машину нестабильной на прямых.

Я люблю толкаться! – *б.н.*

Когда появилась первая часть NASCAR Racing, многие, в том числе и ваш покорный слуга в первое время катались не столько ради победы, сколько для удовлетворения своих кровожадных потребностей. Дело в том, что серия NASCAR Racing обладала шикарной моделью повреждений. Ломалось абсолютно все: мялись и отваливались панели обшивки кузова, колеса вместе с оторванными осями летали по автодрому, часто сталкиваясь с проезжающими мимо машинами, зачастую от "участника ДТП" оставался лишь каркас безопасности. Особенно зрелищными получались групповые аварии...

До недавних пор никому не удавалось сделать ничего подобного, так что разработчики из Papyrus превзошли самих себя.

Благодаря увеличению детализации болида более чем в два раза, удалось создать чуть ли не пособие по краш-тестам. Единственным упреком может быть то, что стекла машины не бьются. Ко всем вышеперечисленным прелестям прибавилось еще одно нововведение: автомобили научились отрываться от земли. Теперь можно раз десять перекувырнуться в воздухе под отчаянные вопли механика, попутно одаривая окружающих сувенирами из обломков stock car'а. Упражнение закончено, пора переходить в боксы, если автомобиль еще не утратил способности к передвижению.

Reckless Driver: Они хотели дать этой игре золотой компас! Но перспектива сделать шаг через мой труп для достижения данной цели умерила их пыл

И тут нас встретит полноценная виртуальная команда техников. На пит-лейн игрока окружает с десяток механиков, которые начинают лихорадочно менять резину и дозаправлять машину. Колеса, между прочим, по ходу гонки постепенно изнашиваются, и несвоевременный заезд в боксы может закончиться взорвавшимися покрышками.

Скучный культ скорости – *л.т.*

И все же. Проигнорировать это я не имел права. Я привык к европейскому автоспорту, и американские гоночные идолы не вызывают во мне однозначно положительных чувств. У них, за океаном, подход к гонкам немного иной. И как бы ни хороша была игра NASCAR Racing 4 именно как автосимулятор, ее интерес для европейской игровой части населения, по-моему, будет существенно урезан спецификой заездов – соревнованиям по овалам.

Я не спорю, что здесь есть один очень интересный момент, а именно – медленные, выверенные обгоны на дичайшей скорости. Когда ты, выбрав правильный момент и верную траекторию, чинно, как пароход, проплываешь мимо того, кто мгновениями раньше был впереди тебя, и в самый последний момент захлопываешь калитку, показывая ему заднюю часть своего авто. Когда ты держишь небольшой, но опасный удар в бок, когда кажется, что сейчас неминуемым будет контакт с от-бойником. Да, это все происходит на огромной скорости и требует предельной концентрации. Но чувствую, не мое это... И ничего с собой не могу поделать. К тому же, не всегда вы находитесь в гуще событий. Частенько, оставаясь в гордом одиночестве, игрок вынужден монотонно нарезать овалы, поглядывая на трибуны и убегающую ленточку бетона. К скорости тоже привыкаешь довольно быстро.

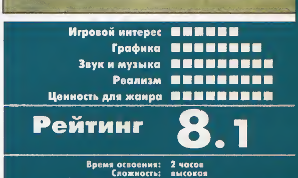
Поэтому мой вердикт таков. Однозначно классный автосимулятор, который придется по вкусу тем, кто проникся идеей овальных гонок и сам не прочь одолеть сотню-другую колец на досуге.

Живой классик – б.н.

Х-мм, ничего вы, коллега, не понимаете. Papyrus создали игру, которая как минимум на полгода станет недостижимой вершиной для конкурентов, в ней практически нет недостатков (на трибуны не смотреть!), зато достоинств хоть отбавляй. NASCAR Racing 4 в некотором смысле является стратегией: в отличие от Grand Prix 3 здесь можно, не слишком торопясь, продумывать тактические шаги, пробовать различные варианты обгона противника, благо что оперативного простора более чем достаточно. Ну а если стало скучно... что ж, не зря же разрабатывали эту систему повреждений.

▼ **Где хочу, там и качу**





Александр Лашин

Снукер, просто снукер

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Жанр Симулятор бильярда
Издатель Codemasters
Разработчик Blade
Требуется Pentium 166, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется Pentium-II 400, 128 Mb RAM, 3D

Есть игры, рецензии на которые не нужны в принципе. Причем это не только продающиеся многомиллионными тиражами блокбастеры категории megakult. Это еще и шахматы, для нашей страны – футбольные менеджеры, затем... [вырезано в целях экономии журнального места]... и, last but not least, симуляторы бильярда.

А почему это? Да потому, что аудитория вышеуказанных игр весьма мала и состоит из узкого круга... Кто сказал "извращенцев"? Неправильно, "истинных ценителей" (хотя, по большому счету, это одно и то же). А таким товарищам рецензии не нужны – игр выходит мало, и опасность разориться на их покупке никому не грозит. Тем не менее, было принято сложное решение про World Championship Snooker все-таки писать. Чтоб было...

О стандартах

WCS не балует нас количеством и разнообразием режимов игры. Имеется мастер-класс, в котором все желающие смогут освоить самые заковыристые приемы и сложные удары или просто потренироваться.

Некоторым может не понравиться отсутствие в мастер-классе персонифицированного учителя (какого-нибудь Чемпиона Мира, например), но лично я не склонен считать это недостатком. Беспрерывно маячащая на мониторе наглая рожа "крутого профессионала", в конце концов, банально отвлекает от того, ради чего люди и садятся за игру, – от бильярда. Есть еще три режима: одиночный матч, турнир и Чемпионат (Мира, естественно).

Игровой интерес	■■■■■■
Графика	■■■■■
Звук и музыка	■■■■
Реализм	■■■■■■■
Ценность для жанра	■■

Рейтинг 5.0

Время освоения: до 30 минут
Сложность: regулируется
Знание английского: желательно

О невидимых зрителях

А вот то, что предстает нашему взору (и слуху) сразу же после начала первого матча, достойно отдельного разговора. Встречи проводятся в практически пустых барах, напоминающих сараи!

В них, как водится, присутствует какое-то количество посетителей, которые тусуются там в неизменном составе на протяжении стремящегося к бесконечности промежутка времени. Они либо стоят кучками по углам, либо сидят возле стойки (как вариант – за столиками) и пьют пиво. За стойкой бродит туда-сюда бармен, таскающий в руках пластмассовый стаканчик с пивом. Посетители в большинстве своем внешним видом напоминают не то бомжующих рэпперов, не то американских фермеров из семейства небезызвестных Джонсонов...

Больше в баре зрителей нет – этого не может скрыть даже царящий вокруг бильярдных столов полумрак. Точнее, зрителей-то нет вообще, поскольку описанные личности происходящим никак не интересуются. Игра, если вы еще не забыли, называется World Championship Snooker. А зрителей на матчах чемпионата нет. Зато есть комментатор, бывший чемпион мира по снукеру Деннис Тейлор (которого не видно), и... зрители! Только зрители это не простые, а невидимые. То есть их не видно, но они усердно аплодируют после каждого удачного удара. В таких вот, приближенных к боевым, условиях и проводятся матчи здешнего Чемпионата Мира.

О графике и звуке

Выглядит все это более чем ужасно. Чем переболели в детстве несчастные спортсмены и обслуживающий персонал, я даже не берусь предполагать. Вместо ног у них, по всей видимости, деревянные протезы, локтевые суставы находятся не там и сгибаются не так, как у обычных людей. Вдобавок – некоторая угловатость форм, в том смысле, что из туловищ торчат довольно странные образования пирамидальной формы. Короче, жаль бедняжек.

Впрочем, качество моделей - отнюдь не единственный недостаток графики. Текстуры невзрачные, бэкграунды тоже не фонтан. Делать такую графику в 21 веке... хотя при чем здесь, собственно, век?! Делать такую графику после выхода целого ряда шедевров (причем, заметьте, гораздо более динамичных и, соответственно, требовательных к ресурсам!)... И дело тут даже не в римейке Mist'a, просто я считаю, что если уж в симуляторе бильярда делать какую-либо графику, кроме прорисовки стола, шаров и кия, то делать ее надо по высшему классу. Здесь же придраться нельзя разве что... к тому, как сделаны шары. А еще объекты часто и публично занимаются взаимопроникновением, не обращая ни малейшего внимания на законы физики. Это уже банальные баги...

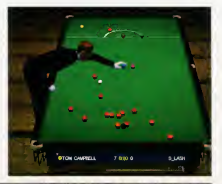
Звук плохой и бедный. Стучат кий и шары, бубнит что-то комментатор. Все. Музыки нет вообще.

Обо всем остальном

Кто-то удивится, что я еще ничего не сказал про саму игру, реализм там, сложность и прочее. А что про нее говорить-то? Ничем не примечательный симулятор бильярда, довольно реалистичный, с неплохим управлением и широким диапазоном компьютерных соперников – что тут особенного? Просто игра. Точнее, игрушка. Поиграть и выбросить.

Все дело в том, что для хардкорных фанатов компьютерного бильярда WCS, скорее всего, будет неинтересной по причине неидеальной физической модели (она, конечно, отнюдь не плоха, но тем не менее), а широкие массы будут недовольны по-дурацки сделанным антуражем, совершенно не соответствующим названию и сюжету игры. Повторюсь, что антураж в таких играх надо либо делать на все сто, либо не делать вообще. А здесь – так, ни рыба ни мясо... Да еще и не бильярд это, а снукер. Правила довольно просты и понимаются без труда... Не то.

Не смогли, короче. Пытались погнаться за более чем одним зайцем и сделать сразу все, но в результате толком не получилось ничего. Легенда снукера Деннис Тейлор и игроки вроде Стивена Хендри и Ронни О'Салливана не сделают из посредственности шедевр. А World Championship Snooker – именно посредственность. О чем я и имел честь вас уведомить.



Reckless Driver

Кобыла 4x4

CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURE

Жанр *Автосимулятор*
Издатель *Activision Value*
Разработчик *Fun Games*
Требуется *Pentium 266, 64 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium-III 800, 256 Mb RAM*

"Кобыла" (так мы с Вождем сразу прозвали игру) – один из самых противоречивых проектов современности. Вы запускаете игру – и начинается диалог с самим собой, где одна сторона ежесекундно кричит "давить!", а другая орет в ответ "рулит!". И так продолжается до тех пор, пока не надоедает. Рано или поздно все надоедает.

Не было рекламы, анонсов и пресс-релизов. А были молчание и пустота. А потом пришла "Кобыла". Да, уважаемые, перед нами образец чистого низкобюджетного искусства. И именно это является оправданием тому, что одни орут "давить!", а другие приговаривают "руль!". Давайте разбираться, что к чему.

Это модно!

Лишний раз напомню, что нынче внедорожники – это модно. Это, можно сказать, писк! И почти все выпускают свой персональный off-road simulator. Решили отметиться и Activision. В некотором смысле получилось. По ряду параметров перед нами самый реалистичный автосимулятор в мире.

В Cabela's 4X4 Off-road Adventure нет лицензии. Но не комплексовать! Она и не нужна. Под размазанными аббревиатурами скрываются самые лучшие современные покорители бездорожья: от брутальных американских пикапов до изысканно аристократичных английских "Рейнджей". Жалко, что в стартовом меню нам не показывают изображения выбранного "кобыла", и лишь спустя несколько секунд после загрузки игрок получает сюрприз – расшифровку хитрого названия.

Надо сказать, что к рассматриваемому пациенту никаким боком не применимо понятие "автогонки". Как и в "обозренном" недавно Screamer 4X4, по локациям вы движетесь в однозначном одиночестве – никто не должен мешать настоящему джиперу оттягиваться по полной, изредка включая понижающий ряд передач и жестко подсоединяя передний мост. Кому-то это покажется мазохизмом: взять не очень послушную машину и медленно, сильно напрягаясь, поползти через долины, овраги и реки. А кому-то наверняка придется по душе такой неспешный игровой процесс. Может, жизнь такого индивидуума слишком легкая, и хочется ему хоть в играх изредка понапрягаться...

Чем придется заниматься? Ведь должна же быть какая-нибудь великая цель во всем этом безобразии! Таких целей разработчики предусмотрели несколько, и определяются они режимами игры, которые мы выбираем. Режимов всего шесть штук, и принципиально они друг от друга не отличаются. Надо установить маршрут, прорваться и добраться. Мотивация тут разная, но похожая. Найти самый легкий путь из наиболее сложных. Головоломка на открытой местности.

Где давить

В игре применен редкий воксельный движок. Вы помните, что такое воксель? Ах, забыли! Тогда в двух грубых словах – это выпуклый спрайт. Полигоны для поверхности отменяются. Свой новый 3D-ускоритель, способный обрабатывать миллионы треугольников в секунду, можете положить на полку. Чтобы обсчитать немногочисленные полигональные объекты, хватит самой простейшей карточки. Зато есть плюс. Проработка ландшафтов. Впрочем, плюс этот так и остался среди потенциальных. Ничего сверхинтересного авторы игры тут сделать не смогли – поверхность как поверхность (в Motocross Madness 2 не хуже была). Но пусть греет мысль о вокселях. Это круто.

Машины некрасивые и примитивные. Уродство какое-то. А когда поставишь камеру куда-нибудь вбок, и вовсе покажется, что автомобиль слегка летит над трассой. Поганый, надо заметить, видок. В общем, внешний вид игры примитивен редкостно. И тормозит неоправданно. И пусть они не гордятся своими вокселями – не больно нужны.

И где рулить

В общем, тот еще внешний вид. Никакой. Но мы ему это простили. За что? Вы помните Steel Beasts? И какая там была графика? А какой там был релиз? Вот тут пришла пора восхищаться.

Правда, сначала я все равно еще поругаюсь. Не понравилось, как машина тормозит и поворачивает на чуть большей, чем обычная, скорости. Впрочем, пусть.

А дальше. Все начинается с того, что необходимо запустить двигатель. Причем, если машина повреждена, стартер будет крутить, а схватывать движок не будет. Все как в жизни.

Кажется, что тут учитывается буквально все. Температура и давление масла, состояние колес и трансмиссии – этим никого не удивишь. А повреждения! Пожалуй, им разработчики уделили самое пристальное внимание. Несмотря на плохую модель столкновений (она просто никудышна), результаты аварий носят правдоподобно строгий характер. Даже задев (это нам всегда только кажется, что задели – заденьте так в жизни) маленькое дерево, вы рискуете повредить подвеску. Упав на бок, вы ставите под угрозу нормальную жизнедеятельность почти всех узлов автомобиля. А заехав "по пояс" в речку, игрок непременно поймет, что двигатель заглох. Сюрпризы – на каждом шагу.

И еще. Во всех внедорожных симуляторах было в наличии отсутствие такого само собой разумеющегося агрегата всех SUV, как лебедка. Спокойно, тут она есть и работает.

Избранным

Cabela's 4X4 Off-road Adventure нельзя рекомендовать всем. Ее нельзя рекомендовать даже поклонникам автомобильных симуляторов, так как это, действительно, вещь на большого любителя. Товарищи не смогли сделать нормальную графику, в их творении есть ряд досадных промахов по части физики, но при всем этом я не могу сказать, что передо мной – халтура. Напротив, готов поклясться, что разработчики старались. И это нельзя не оценить.

Cabela's 4X4 Off-road Adventure – это, наверное, один из последних мамонтов-симуляторов, где на первом месте внимание к начинке, а на втором – к упаковке. В общем, вердикт такой. Только для настоящих любителей симуляции.

Игровой интерес	■■■■■
Графика	■■■
Звук и музыка	■■■■■■
Реализм	■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■

Рейтинг 6.0

Время освоения: до 30 минут
Сложность: высокая
Знание английского: не обязательно

Старков Петр Aka AtLet

Вы хотели Party?

Heh... Еще раз убеждаюсь, насколько неблагодарное это дело – заниматься различными пророчествами и предсказаниями. Помню, после выходов прошлых серий хоккейных симуляторов от EA Sports, разочарованные поклонники этого типа игр искали способ, как избежать того множества недоработок и накладок, выявлявшихся при глубоком освоении проектов. Многие, и ваш покорный слуга в том числе, видели панацею от всех бед в максимальном сближении игрового процесса с реальным поведением хоккеистов на ледовых полянах. Как можно было понять из достаточного количества обзоров в предыдущих номерах, в NHL 2001 этого удалось достичь – новый симулятор, действительно, стал практически безупречным, и по интересности и накалу полностью соответствует взыскательным требованиям геймеров. Казалось, все пророки были правы? Ан нет.

Время – коварная штука. Вода может подточить камень, а поток сомнений – разрушить даже непреложные постулаты. Так и в достоинствах такого подхода к созданию симулятора, когда правила игры максимально приближаются к реальным, я стал сомневаться все больше и больше. А натолкнул меня на такие мысли режим мультиплеера для NHL 2001.

Опыта игры в мультиплеере я, как и прежде, набираюсь в неоднократно упоминавшейся в материалах НИМ Московской Хоккейной Лиге. Как уже говорилось ранее, в ней собраны, наверное, лучшие игроки Москвы, поэтому информации, получаемой в играх с ними, можно доверять.

Человек или машина?

Начнем с того момента, который был одним из определяющих при вознесении NHL 2001 на престол лучшего хоккейного симулятора всех времен.

В отличие от подавляющего большинства выпусков прошлых лет, в нем нет однозначно выигрышной комбинации. Как и в реальном хоккее, при наличии у каждого хоккеиста излюбленного способа взятия ворот, ничто не мешает ему забивать и по-другому, причем тоже достаточно эффективно. Голы в игре забиваются от синей и красной линий, ударами из кругов вбрасывания и выходами один на один, в одно касание и на добивании. И, кстати, если ваш оппонент – компьютер, создается впечатление, что он как-то равномерно пользуется всеми описанными способами, даже не всегда в зависимости от специфики команды, с которой играешь. В игре же против живого противника все не так. Освоив и отточив все действующие методы взятия ворот, он может в любую минуту предложить тебе любой из них. А если он обнаружит слабость в твоей защите против какого-либо приема, то можно быть уверенным, что корзинка будет наполнена шайбами под завязку.

Наверное, никому не надо говорить, в каком месте может быть главная слабость в команде. Конечно, это вратарь. Действительно, защитники могут повязать противника в средней зоне, перекрыть направления пасов, не пропустить нападающего один на один с вратарем, сковать за воротами. Но если у вас неуверенно стоит вратарь, не спасет ничего. Соперник всегда найдет способ шлепнуть по воротам от средней линии, или в его команде найдется мастер, способный выскочить на вратаря, несмотря на защиту. Надо напомнить, что к качеству игры защитников в NHL 2001 претензий практически нет, действуют они жестко, обыграть их трудно. А вот стражи ворот испокон веков были для симуляторов EA Sports больным местом. Поначалу казалось, что здесь ситуация выправилась. Но после открытия убойных точек и приемов оказалось, что раскрутить любого вратаря можно довольно легко (тем более что после четырех шайб он уже "плывет"). Хотя, конечно, чем выше класс вратаря, тем больше времени на это требуется. Особенно раздражает "новинка" с падением голкипера на пятую точку опоры после более-менее сильных ударов, приводящая к полной его беспомощности. Бесспорно, это все соответствует духу реального хоккея, но там в распоряжении тренеров всегда находится большое количество вратарей, среди которых, разумеется, есть основные и наиболее надежные, но и большинство дублеров зачастую может "выстрелить" и прилично отстоять матч с любым противником. В симуляторе же, вратарь четко подчинен угрюмым цифрам своих скиллов. Выпустил слабака – он всю игру пролежит на, извините, заднице, и никуда от этого не деться.

Выходом из этого положения является ручное управление голкипером. Казалось бы, тоже увлекательное занятие, но не все так очевидно. Во-первых, восемьдесят процентов игры вратарем сводится к удерживанию его по центру ворот, с небольшим смещением назад. Именно в этом положении он становится практически непробиваемым, за исключением случаев, когда удар или какой-либо трюк выполняет нападающий с приставкой "супер". Вот тогда можно несколько подвинуть своего стража ворот в сторону ожидаемого броска. Во-вторых, даже личное руководство "воротчиком" не избавляет его от возможных выкрутасов. Вероятность несколько уменьшается, но все равно слабый голкипер гарантирует вам проваленный матч.





К чему в итоге все сводится: едва заметив, что противник приближается к вашей зоне, сразу переключаетесь на вратаря, ставите его по центру, и смотрите, как ваши защитники пытаются разобраться с чужими нападающими. Если какой-либо ас прорывается-таки на ударную позицию, у вас появляется шанс поучаствовать в игре, либо попытавшись угадать его маневр, либо выручая своего бедолагу-голкипера, решившего помимо вашей воли выкинуть очередной фортель. А как же игра в защите? Машина сама справится в большинстве случаев. Как мне кажется, быть статистом в игре – не лучшее времяпрепровождение.

Все настройки хороши?

Думаю, те, кто заинтересовался работой Московской Хоккейной Лиги, заглянув на ее сайт, наверняка обратят внимание на существование беспросветных аутсайдеров. К сожалению, самым крепким аутсайдером является моя "Тампа Бэй". Не подумайте, что буду плакаться – не только с моей точки зрения, но и по мнению большинства из тех участников лиги, с кем мне приходилось на эту тему общаться, основной причиной моей неудачной игры в этом сезоне является ярая приверженность романтической тактике. Действительно, трудновато заставить себя пол-игры стоять вратарем по центру, шлепать по воротам противника с любой точки в расчете на его оплошность и отказаться от любимых еще с 96-го года раскатов. Но дело даже не в этом.

Даже хорошие игроки, взявшиеся за никудышные клубы, не имеют шансов на большие достижения. Дело в том, что перед началом этого сезона, памятуя прошлогодние счета, более подходящие для гандбольных поединков команд средней руки, в лиге были введены настройки, максимально затрудняющие процесс игры полевыми игроками. В частности, существенно замедлены Player Boost, выключена точность пасов, повышена усталость игроков. А в итоге получили то, что вероятность появления крупных результатов только выросла. Что может сделать команда, в которой набирается от силы одна приличная тройка нападающих против четырех хорошего уровня у соперника? Ударная тройка "сдохнет" через двадцать секунд после вбрасывания, а затем вас будут просто "возить". Учитывая отсутствие какой-либо технической помощи игрокам, разница в классе хоккеистов подчеркивается чрезвычайно сильно. Кроме как случайный гол забить нереально. Кстати, в лиге запрещены, например, голы от красной линии. Во время подобного броска невозможно включить зрячее управление вратарем, а сам он мог напропускать таких банок предостаточно. Хотя многие помнят, что Роман Турек похоронил надежды своего Сент-Луиса в серии с Сан-Хосе, именно пустив гол с красной линии. Так что некоторым реализмом в угоду играбельности пожертвовать все-таки пришлось.

К слову, еще одно наблюдение. В прошлом году при неявке игрока соперник играл с командой под компьютерным управлением. При игре же в NHL 2001 случались эпизоды, когда пожелавший набрать статистику на игре с компьютером просто-напросто проигрывал. То есть можно сделать вывод, что машина лучше "приспособлена" к усложняющим игру настройкам, и при их использовании роль игрока уменьшается, а зависимость от машинных раскладов увеличивается.

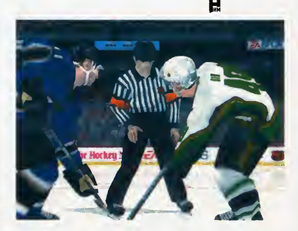
Замкнутый круг?

Конечно, в этой статье я выражаю только свое мнение, но мне кажется, что в NHL 2001 вопросов гораздо больше, чем ответов. Симптомов старых болезней, когда на алтарь внешних эффектов клался игровой процесс, стало гораздо меньше. Может быть, это можно сказать только про вратарей. Но геймплей, построенный на реальности, тоже оказался не безгрешен. Все-таки мы хотим играть, а не работать. Так в чем же дело? Вспомним законы спортивных симуляторов, которые также выводились в одном из наших прошлых выпусков. Один из них гласит, что смоделировать человека невозможно. Какое бы количество скиллов не описывало его поведение, они никогда не воссоздадут поведение живого спортсмена. Ведь несмотря на то, что "Тампа" – записной аутсайдер в NHL, она может взять и, воспылав идеей, обыграть Детройт 4:1. А если предположить, что за клавиатурами будут сидеть схожие по уровню игроки, то у "Тампы" в NHL 2001 при реальных настройках шансов нет. Неумолимые цифры скиллов не дадут ей этой возможности. Богатство настроек в NHL 2001, конечно, предоставляет нам выбор между аркадным вариантом игры, в котором команды будут примерно равны, или реалистичным, в котором слабакам ничего не светит. Но и тот, и другой варианты не идеальны.

Для игры в одиночку все просто – сам смотришь свой уровень и настраиваешь по желанию. А вот для мультиплеера по единым для всех правилам получается, что все решается при дележе команд.

Может быть, настоящий мультиплеер начинается тогда, когда каждый игрок отвечает за определенного хоккеиста, и встречаются именно команда на команду? Разумеется, это уже другой уровень организации, но возможность есть, почему бы не попробовать?

P.S. Выражаю глубокую благодарность всем участникам Московской Хоккейной Лиги, помогавшим мне делом и советом. Вся информация о лиге: www.mhl.ru



Вадим Спицын

FIFA 2001 своими руками

Пособие по редактированию

Ах, как мы обожали в детстве переиначивать все на свой лад! Кто-то "чинил" игрушки, кто-то оттягивался на различного рода бытовых приборах, нужных и не очень, а представительницы прекрасного пола в раннем возрасте вовсю экспериментировали с одежкой для своих кукол. Но времена меняются. На смену обычным деревянно-пластмассовым игрушкам пришли более продвинутые – компьютерные. Теперь они должны стать "жертвами экспериментов" в наших руках. Ибо ничто в этом мире не идеально.

Патчей для FIFA 2001 существует превеликое множество – об лучших из них мы рассказали вам в прошлом номере. Но что делать, если даже они вас не устраивают, так же, как не устраивала оригинальная FIFA 2001? Приходится, засучив рукава, начинать творить самостоятельно... Но не сразу – сначала нужно разобраться, что к чему, зачем, а главное, куда и когда. Этим мы сегодня и займемся.

Итак, давайте запасемся материалом и инструментами, с помощью которых будем превращать FIFA 2001 во что-нибудь более удобоваримое. Помимо собственно диска с игрой, нам понадобятся: графический конвертер EA Graphics Editor, музыкальный Fifamania Music Manager, редактор комментатора Speech Editor 2001, а также FEd2001 – редактор статистики, о котором мы так много говорили в прошлом номере "Нави". Все это вы легко найдете по адресу www.fifa2001.com в разделе downloads или на нашем диске. И не забудьте о графическом редакторе (лично я предпочитаю Adobe Photoshop).



▼ FEd2001 - Лучший редактор для FIFA 2001

Графика

Все текстуры FIFA 2001 "зашиты" в файлах с расширениями FSH, BIG и ABG. Собственно, два последних являются архивами с FSH'шками, и принцип работы со всеми тремя будет одинаковым. Нужно заметить, что FSH-файл также может содержать до десятка изображений.

Для извлечения текстур нам понадобится EA Graphics Editor. Он довольно прост в использовании, так что проблем возникнуть тут не должно.

Итак, открываем файл. В левом окне нашему вниманию предстанет список его содержимого. Находим текстуру, выбираем – в ответ редактор покажет нам, что она из себя представляет, и если это именно то, что нам нужно, то экспортируем ее в формат BMP (File\Save As\BMP).

И вот, вожделенная текстура оказалась у нас на руках (а точнее, на "винте"). Открываем ее в "Фотошопе", переводим в RGB-цвет (Изображение\Режим\RGB) и "извращаем" так, как нашей душе угодно. Завершив рисование, конвертируем полученное изображение обратно в режим индексированного цвета (Изображение\Режим\Индексированные цвета), сохраняем его в том же формате BMP и возвращаемся в EA Graphics Editor.

Для того чтобы импортировать в игру нашу новую текстуру, используйте Import Wizard (Tools\Import Wizard), где следует выбрать верхний пункт меню, именуемый Import an exsisting external file..., а затем нажать Next. В следующем диалоговом окне жмем Browse и отыскиваем файл с нашим изображением. Нашли? Снова нажимайте Next – и все готово, почти все...

Теперь осталось сделать невидимым фон, если, конечно, это вам необходимо. Выбирайте в левом окне наше изображение и отправляйтесь в Palette Workbench (Tools\Palette Workbench), там вам останется лишь выбрать цвет фона и установить для него Opacity равным нулю. Теперь жмите Update, затем Save Palette и закрывайте это окно. На этот раз действительно все!

А о том, что в каком файле находится, вы можете узнать из врезки.

▼ EA Graphics Editor: шьем футболочки



Звук

В отличие от графики, звуковое оформление игры хранится в файлах различного типа. К примеру, шумы трибун зашиты в файле с расширением CAT, а саундтрэки и речь комментатора хранятся в STR-файлах, причем форматы у них различные. К нашему превеликому сожалению, из всего вышеперечисленного редактированию поддаются только саундтрэки и речь комментатора, да и то не целиком – пока еще никому не удалось "научить" его новым фамилиям игроков и названиям команд.

Изменить музыку, звучащую в меню игры и при выходе команд на поле, нам поможет Fifamania Music Manager. Здесь все предельно, я бы даже сказал, до тупости просто. Жмем Make a new song, ищем музыкальный файл (формата WAV или MP3), который мы бы хотели услышать в игре, задаем для него новое имя, затем нажимаем Make! и ждем... Через несколько секунд (или минут) новый саундтрэк будет готов, и вам останется отправить его в каталог FIFA2001\DATA\AUDIO\MUSIC под нужным вам именем. Для справки: музыка, играющая в меню, хранится в файлах s?.str, а мелодии, звучащие при выходе команд на поле, – в файлах 1ingen?1.str. Остальные файлы 1??????1.str содержат в себе музыку, которая играет во время пауз в игре, причем она смикширована с криками футболистов, так что редактировать их не советую – пропадет эффект присутствия.

Для желающих отредактировать болтовню комментатора (она, кстати, зашита в файле speech.str, который проживает по адресу FIFA2001\DATA\AUDIO\SPC) существует простенькая утилита, именуемая Speech Editor 2001. Но я сразу же вынужден охладить ваш пыл – количество фраз, произносимых Джоном Мотсоном, ведущим репортажи с виртуальных арен FIFA 2001, превышает семь тысяч... Впечатляет! Однако если вам не терпится попробовать себя на комментаторском поприще, то флаг вам в руки. После запуска, Speech Editor 2001 сразу же приведет вам список всех выражений, произносимых во время репортажа. Выбираем одно из них, жмем Preview, слушаем, что скажет комментатор, и соображаем, какому событию на поле она соответствует, после чего нажимаем Edit Text и как-нибудь эту фразу обзываем. Затем подключаем к компу микрофон и записываем подобную фразу, но уже сказанную своими устами. Записали. Теперь пришло время импортировать ее в игру, для чего нажимаем Import, отыскиваем на винте только что записанный файл и опять ждем. Да, перепаковка звуковых файлов – дело долгое, в данном случае придется подождать порядка десяти минут. Когда все закончится, запускайте игру и слушайте, что у вас получилось.

Статистика

Итак, вы отредактировали графику, добавили в игру свои любимые песни и даже комментатора научили орать благим матом и вспоминать всю вашу драгоценную родню до седьмого колена. Все это здорово, однако пришло время покопаться в базе данных статистической части игры. Для этих целей был создан FEd2001 – лучший редактор для FIFA 2001 всех времен и народов.

Что он может? Да все, что угодно! Злые дяди из EA Sports не дают вам сыграть за наши клубы? Не беда – отправляйтесь в меню Transfers и копируйте "Спартак" с "Локомотивом" из раздела ECC в категорию Other – туда, где до этого у вас был лишь одинокий "Галатасарай". Хотите сделать Панова лысым – шагайте в меню Player Properties и смело "стригите" его налысо. Кстати, после этого не забудьте заглянуть в Player Attributes и поставить ему максимальные параметры скорости и силы удара – пусть враги боятся.



▲ **Speech Editor 2001: мне бы такой словарный запас**

Кроме этого, вы можете сменить вашей команде футболку (меню Kits), добавить ей деньжат и установить новую тактику на матч (Team Properties), бесплатно поменять Ширко на Роналдо, а Лоськова на Бекхэма (опять Transfers) и еще очень много чего. Я вот, например, сделал целый чемпионат России (о котором рассказывалось в прошлом номере) и совсем об этом не жалею.

Осталось лишь сообщить вам, что статистические файлы хранятся в каталоге FIFA2001\DATA\CMN\FE.

Резюме

В общем, простейшие навыки освоены. Дальше все зависит только от вашего желания и терпения, а главное, фантазии. Зато потом вы сможете с гордостью показать "уделанную" вами "ФИФУ" своим друзьям, и даже поделиться своими наработками со всемирной FIFA'шной общественностью.

Удачи!

ФАЙЛЫ FIFA2001:

Графика:

..FIFA2001\DATA\BEART\
pause.abg - меню Pause во время матча
..FIFA2001\DATA\ENVIRO\
adbord??.fsh - рекламные щиты
ball??.fsh - мяч
crowd???.fsh - болельщики
misc??.fsh - выплывающие во время матча менюшки
pit?????.fsh - трава
sideline.fsh - люди и объекты вокруг поля
st?????.fsh - трибуны
..FIFA2001\DATA\FEART\
CCUP\ccup.abg - меню Custom
CUSTOMIZ\customiz.abg - меню Customise
FLAGS*.fsh - логотипы команд в меню игры
FRIENDLY\friendly.abg - меню Friendly
HIGHLITE\highlite.abg - меню Highlights
LEGALSCR\legalscr.abg - первый загрузочный экран
LOADGAME\loadgame.abg - меню Load Game
MATCHSEL\matchsel.abg - главное меню
MLTIPLYRL\mltyplyr.abg - меню Multiplayer
OPTIONS\options.abg - меню Options
SAVEGAME\savegame.abg - меню Save Game
TITLE\title.abg - второй загрузочный экран
TM\tm.abg - меню Team Management
TOPMENU\topmenu.abg - предглавное меню
TOURN\tourn.abg - меню Tournaments
TRAINING\training.abg - меню Training
..FIFA2001\DATA\PLAYER\
face.big - лица футболистов
flags.big - флаги болельщиков
hair.big - прически футболистов
kits.big - футболки
texture.big - руки, ноги и зубы футболистов, а также бутсы и вратарские перчатки

Звук:

..FIFA2001\DATA\AUDIO\MUSIC\
s?.str - менюшные саундтрэки
1ingen?1.str - музыка, звучащая перед началом матча
..FIFA2001\DATA\AUDIO\SPC\
speech.str - речь комментатора
teams.str - названия команд
players.str - имена футболистов

Статистика:

..FIFA2001\DATA\CMN\FE\
*.dbi - базы данных игроков и команд
*.loc - текстовая часть игры
..FIFA2001\USER\
fifa01 - все то, что вы наредактировали во внутреннем редакторе игры

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Человек номер один

Прежде чем давать всякие советы на предмет того, как самому водить B-17, я вам расскажу одну историю. Не помню, где ее прочитал – то ли на "Комбатсиме", то ли на www.bombs-away.net.
Был там у одного из участников форума знакомый старичок – бывший пилот B-17. Случилось с ним вот что. В Америке летчик, выходящий в отставку, как правило, покупает себе легкий самолетик и продолжает на нем летать просто ради удовольствия. Вот он тоже так хотел. Но потом передумал.
Дело в том, что водить бомбардировщик в строю – это очень тяжело. Особенно в облаках. Особенно, когда молотят зенитки и наседают "мессера". Короче, в отличие от многих своих коллег летать он бросил. Достало.
Вот такая история. Теперь можно и к делу перейти.

В позапрошлом номере я писал, что для успешного выполнения задания в B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth надо уметь работать: а) бомбардиром и б) штурманом. Водить самолет самому в принципе необязательно. Но.

Во-первых, есть несколько вещей, с которыми сам AI не справляется. Это:

Флюгирование/расфлюгирование винтов. Потом объясню, что это такое.

Выход из штопора. B-17 редко туда валится, но если уж загремел, то все – без вашей помощи не выйдет.

Посадка без движков. Допустим, кончился бензин. В этом случае AI немедленно приказывает всем прыгать. Результат вполне предсказуем. И самолет жалко, и тех ребят, которые при этом гробанутся. Загляните в файл RiverAndRoadsDB.lmf – там наряду с многими другими вещами приведена вероятность гибели каждого члена экипажа при покидании машины. У нижнего стрелка шансы спастись – один из десятка. Дело в том, что ему, в отличие от остальных, по команде "Bail out!" приходится сначала надеть парашют – ибо с парашютом он не поместится в свою сферу.

"Нулевая компетентность". Такое редко, но бывает. Если человека ранят, то его умения снижаются. Если он запаниковал (в меню на его портрете появляется страшная белая рожа), то они опять же снижаются. Короче, возможен расклад, при котором летчик самым натуральным образом разучится водить самолет.

И, наконец, самая гнусная ситуация – когда свои или чужие идут на таран. Такие вещи нужно отслеживать и хотя бы попытаться увернуться.

И во-вторых. Ну что ты такое, если сам не умеешь водить эту штуку?

Короче, лучше бы вам этому научиться.



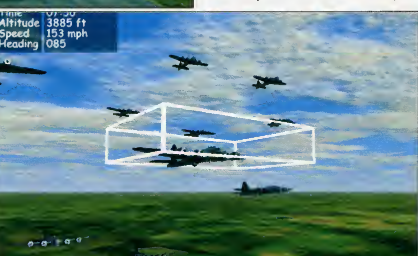
▲ Так выглядит helper на земле...

Пара общих моментов

Сразу скажем вот о чем. Если у вас памяти столько, сколько рекомендуется (256 Mb), или даже больше, то проделайте вот какую вещь. Залезьте в директорию B17/Resources/Media и удалите к черту файл ImageCache.dat. После чего создайте его вновь с нулевой длиной и атрибутом read-only. Это должно здорово ускорить работу игры. В принципе, тот же самый эффект достигается путем установки патча, но может такое случиться, что патча нет, а ускорить работу не помешало бы.

Теперь – к делу.

Думаю, что вы это сделаете и без моих советов, но все же. Внимательно наблюдайте за работой AI и мотайте себе на ус – что и как он делает. При-



▲ А так – в воздухе. Не стесняйтесь им пользоваться

годится.

Вообще же само по себе пилотирование B-17 – процесс несложный. Проблем со взлетом и посадкой у вас не должно возникать.

Сложности возникают в трех случаях. Во-первых, это работа с оборудованием (вот тут как раз надо наблюдать за тем, что делает AI). Во-вторых, различные аварийные ситуации – типа отказа одного или двух движков. И в-третьих, как уже неоднократно говорилось, это самостоятельный полет в строю.

Разберем все это по порядку.

▼ Топливомер. Указатель стоит на втором баке

Energizing! Meshing!

Это я про запуск движков, конечно. В принципе, даже работая самостоятельно, можно приказать второму пилоту проделывать с ними всякие штуки. И это правильно – поскольку у вас и других дел хватает.

Тем не менее, если вы взялись заниматься этим сами... Не стану рассказывать обо всем процессе, но отмечу вот какую вещь. На панели запуска каждый тумблер отвечает за два движка, а потому имеет две позиции. Соответственно, кликать по нему нужно либо левой, либо правой кнопкой мыши.

В мануале сказано, что при выполнении операции Meshing тумблер надо нажать и держать, отсчитывая десять секунд. Это не совсем так: его достаточно просто держать до тех пор, пока не запустится мотор; после этого тумблер сам вернется в нейтральное положение.

И вот еще что. После ручного запуска на каждом рычаге газа надо щелкнуть правой кнопкой мыши – иначе движки не будут отзываться на движение вашего троттл-контроллера.

Но вот моторы работают, и нам пора выруливать на взлетную полосу.

Taxi to runway

Некоторые говорили, что B-17 здесь вообще не способен ездить по траве. Способен, конечно. Просто если вы в тренировочной миссии съедете с рулежки, то это будет засчитано как провал всего дела и миссия мгновенно завершится.

Настало время открыть вам одну простую истину. Самостоятельное выруливание и пилотирование проще всего выполнять, глядя на самолет со стороны. Это вовсе не cheat, как могут подумать некоторые. У настоящего пилота был гораздо шире угол обзора, а рулить он мог, высунув голову в форточку. Так что смело нажимайте F2 – и вперед.

Нажали? А теперь нажмите H – и на экране появится то, что называется pilot's helper. На земле этот самый helper указывает маршрут рулежки (с помощью могучих зеленых конусов), а в воздухе демонстрирует ваше место в строю (белый трехмерный “ящик”, в который нужно вписать самолет).

Здесь принципиальный момент такой. Через эти конусы обязательно нужно проезжать. Не проедете через очередной – не получите следующего.

Последний конус (уже не зеленый, а красный) находится на полосе. Через него тоже обязательно нужно проехать – так, чтобы он исчез, а потом дождаться сообщения “cleared for takeoff”. Если вы подниметесь в воздух, не выполнив этих условий, то AI расценит подобное как самодеятельность, дрыгоножество и рукомашество; если после этого отдать ему управление, то он заведет самолет на посадку и начнет все по новой.



▲ Вот этими красивыми ручками надо уметь пользоваться – иначе горящий мотор не погасишь

Последнее замечание, относящееся к взлету. Взлетать здесь нужно только с выпущенными закрылками. И, соответственно, сразу убирать их после взлета – вместе с шасси.

Join Formation или Кошмар начинается

Взлетели. Теперь надо найти свое место в строю и удерживаться на нем. Pilot's helper, естественно, работает и здорово помогает делу. Но это еще не все. Нужно установить триммера. Знаете, что это такое? Нет? Сейчас объясню.

Триммер – это “руль руля”. Устанавливая его, вы даете рулю некое изначальное отклонение. В B-17 триммеруется все – и рули высоты, и элероны, и руль поворота. Так вот, вы должны задать такие установки, что даже если бросите управление, то ваш аэроплан должен лететь абсолютно ровно. Тот B-17, на котором я летаю в редакцию НИМ, по умолчанию имеет тенденцию к пике и завалу на левое крыло. Ваши установки должны очень точно парировать это дело.

Некоторые джойстики снабжены своими собственными триммерами. Так вот, я очень не советую использовать это дело. Как только вы перейдете с места пилота к прицелу бомбардира, встроенные триммера сыграют с вами очень злую шутку.

Да, это и необязательно. Но поверьте мне: хорошо оттриммерованную машину удерживать в строю НА ПОРЯДОК легче.

Лучше всего заниматься этим в процессе построения. После взлета вам придется примерно двадцать минут нарезать круги над своим аэродромом – пока не подтянутся все остальные. Почему бы не разнообразить это ожидание таким во всех отношениях интересным и полезным делом, как триммерование своей машины?

Но вот, наконец, все собрались – и путешествие начинается.



▲ Флюгирование (четыре большие, красные...)

Полет по прямой. Вообще-то, это не очень сложно, но и тут есть пара нюансов. Во-первых, правильно подберите тот ракурс, с которого вы будете смотреть на свой "ящик". Тут сложно точно оценить относительную дистанцию до объектов, а потому машина может незаметно уйти дальше, чем положено. В принципе, такое отклонение всегда невелико, но все же.

Момент номер два. Уход от курса.

Когда видишь, как "ящик" уходит от тебя влево или вправо, сразу возникает желание в него зарулить, просто взяв на него курс – насколько возможно. Так вот, ничего хорошего из этого получиться не может. Для таких маневров B-17 – слишком тяжелая и неповоротливая машина. Скорее всего, единственное, чего вы добьетесь таким подходом – раскачаете его выше всяких пределов, вывалитесь из строя окончательно, да еще и протараните кого-нибудь по дороге.

Нужно просто помнить, какой курс надо держать. Если "ящик" ушел, то надо просто отклониться от правильного курса на один-два градуса в нужную сторону. И порядок – вы довольно быстро вползете на свое место.

Маневры в строю. Ну, тут посоветовать что-либо сложно. Необходимо просто тренироваться. И, разрабатывая маршрут, не нужно увлекаться крутыми поворотами. AI, кстати, к таким делам тоже очень неравнодушен. Резкие маневры могут привести к столкновениям. В том числе и массовым. Вы не поверите, скольких друзей могут прихватить с собой два разваливающихся бомбардировщика. Один забугорный коллега описал такую красивую цепную реакцию, после которой в строю у него остались четыре машины из двенадцати.

Допустим, что вы успешно освоили все это дело. Итак, все замечательно – мы летим, а в нас стреляют. И замечено, что при таком раскладе аварийные ситуации возникают куда чаще, чем обычно. Вот об этом мы сейчас и поговорим.



▼ Так перекачивается топливо

Сколько у нас моторов?

Моторы нам будут ломать часто. Здесь арифметика простая: на трех моторах B-17 вполне способен остаться в строю и выполнить задачу; на двух в строю его не удержать, но в принципе еще можно не грохнуться; на одном и меньше – падаем.

Что нужно сделать, оставшись без одного мотора?

Если он горит, то его надо немедленно погасить. Разберитесь с системой пожаротушения (ее панелька находится на приборной доске справа вверху, но пустить это дело в ход можно и при помощи "горячих клавиш"). Мотор горит весьма недолго – потом происходит взрыв, отрывающий полкрыла. Не думаю, что такой результат заслуживает того, чтобы к нему стремиться.

Ну ладно, погасили. Что дальше?

Флюгируем его. По-английски это называется feathering. При этой операции лопасти винта разворачиваются параллельно потоку – что хорошо с точки зрения устранения сопротивления воздуха. Это делается мгновенно.

Ну и наконец, машину надо "уравновесить", чтобы летела ровно, а не разворачивалась. Как это делается? Все теми же триммерами. И не забывайте, что каждым мотором можно управлять индивидуально. Тут, опять же, нужна практика.

Осталось сказать только о перекачке топлива. У B-17 каждый мотор имеет свой собственный бак – и питается из него. Кстати, переключатель на топливомере нужен именно для ознакомления с уровнем горючего в каждом из четырех баков.

Так вот. Бортинженер (мы привыкли думать о нем, как о верхнем стрелке, но вообще его основная работа – все это самолетное хозяйство) имеет возможность перекачивать топливо из одного бака в другой. У него тоже есть "альтернативный вид" – вызывается пробелом из instrument view. И вот на этом самом виде есть специальные переключатели, с помощью которых и определяется, откуда, куда и сколько бензина надо перегнать. Это я к тому, что если один мотор остановился, то его персональным запасом топлива можно очень хорошо распорядиться.

Ну, пожалуй, хватит для начала. Надо вам сказать, что, в отличие от штурмана с бомбардиром, для пилота соотношение "теория/практика при обучении" существенно склоняется в сторону практики. Так что – вперед, на тренировку...

Постойте!

Чуть не забыл! Тут вот еще что. Вы учитесь – и это хорошо. Но они тоже учатся (вы поняли). И учатся тем лучше, чем больше времени вы работаете на их месте.

А потому не забывайте занимать кресло не только командира, но и второго пилота. Он тоже должен получать свой experience. Ведь может так случиться, что командира ранят, или даже убьют, а второй пилот не знает, что со всеми этими ручками делать... Учтите это.

Adventure... без RPG?

Where would we go from here?
Marillion. White Russian.

Увы, складывается такая ситуация.

Текущее положение нельзя назвать безрыбьем, это будет ложью наглой и неприкрытой. Релизы довольно-таки регулярно валятся на нас с недружелюбных, загаженных спутниками небес, единственная проблема заключается в жанровой принадлежности и качестве этих самых релизов.

С жанровой принадлежностью проблем, в принципе, нет. Кому-то нравятся адвентуры, кому-то ролевые игры, кому-то и то и другое (как вашему покорному слуге). Разумеется, мне тоже не хватает RPG'шек, но в том, что в определенные моменты квесты в разделе освещаются более широко, чем ролевки, я ничего плохого не вижу. Тенденции рынка сильнее нас с вами. Конечно, я понимаю, что у Нави репутация самого ролевого журнала, но считаю несколько некорректным только ради поддержания этой репутации публиковать повторно превью за превью, при том что содержание их будет повторяться процентов на 80.

Так вот проблема не в том, что адвентур много, а ролевых игр мало, проблема в качестве игр, которыми нас бомбардируют как отечественные локализаторы и разработчики, так и друзья из дальнего зарубежья. И к этому номеру я могу с уверенностью сказать: ситуация с качеством аховая. Совершенно недопустимая.

Да, на каждых три или даже пять игр жанра adventure приходится только одна RPG, но, с другой стороны, много вы можете вспомнить за последнее время не то, чтобы провальных, но хотя бы проходных RPG? И каждый из ожидаемых проектов, включая все долгострои средней и большой длительности, тоже обещает быть интересным и привлекательным, обещает вызывать споры и заставлять думать о новых тенденциях в развитии жанра.

А теперь взгляните на эти три или пять вышедших адвентур. Они ужасны. Даже не будем вспоминать про славное текстовое прошлое, это недостижимый ныне идеал. Даже не будем вспоминать о чуть менее славном графическом прошлом, о конце восьмидесятых и начале девяностых, потому что игры тогда тоже выходили очень и очень неплохие. Черт побери, такое впечатление, что о громких релизах прошлого года нам тоже вспоминать не придется, потому как уровень TLJ и даже M14 – это уровень высокопрофессиональный, а продукции года нынешнего, даром что она сделана в третьем тысячелетии, до оного не дотягивает.

Нынешняя генерация игр жанра adventure ужасна, это можно писать большими буквами на всех заборах. Они идиотичны, они неинтересны, у них проблемы с интерфейсом и, что выглядит уж совсем неприлично, они графически уродливы. CGA'шный первый Larry по сравнению со "Сфинксом" выглядит более красивым не просто потому, что он сделан на достойном для своего времени уровне, а потому что он более органичен! Он естественен, а эти наколенные поделки, увы, нет.

Во времена текстовых адвентур тоже был период повальной штамповки, но почему-то такого резкого прыжка качества вниз не произошло. А то, что происходит с жанром сейчас, вызывает у меня значительно большие, чем несколько лет назад, опасения. Тем же, кто обижен малым объемом RPG по сравнению с квестами в нашем разделе, советую успокоиться – ролевые игры еще возьмут свое. А вот оправятся ли адвентуры, право, даже и не знаю.

Комментарий Ивана Жилина:

Между прочим, в этом номере содержится ответ всем тем, кто спрашивал: "А почему это И.Ж. ничего не делает для ролевого раздела?". Эти люди не понимали, что комментарии – это тоже работа, что они, в конце концов, придают разделу уникальное (и очень приятное) лицо, но, в любом случае, вот вам настоящее дело. Я написал статью, весьма неплохую, при этом разгромив игрушку, весьма плохую. Приятного чтения.

И кстати! В Москву и Питер приезжает Марк Нопфлер!

Новости

Кто хочет быть макинтоше-владельцем?

Вопрос, кстати, не такой уж и глупый, потому как владельцев этих милых компьютеров, основным достоинством которых является, как известно, то, что они круто выглядят, постепенно начинают, хоть и с отставанием, идти в игровом мейнстриме. Вот возьмем, например, Escape From Monkey Island. Не пройдет и месяца, как она появится на Маках, а в мае геймеров с нетрадиционной платформенной ориентацией порадуют своим появлением Vampires: The Masquerade. Кстати, что касается сиквела этой неоднозначной игрушки, спешу огорчить: зарубежные дяди решительно выбрали X-BOX в качестве если и не исключительной, то базовой платформы.

С Макинтошами связана и еще одна интересная история. Дело в том, что Infogrames предполагает издавать игру в Штатах только на Mac. Совершенно непонятно, неужто игровой рынок PC в Америке настолько хуже и меньше своего Mac-собрата?

Мика Нетхаккинен



Классические игры жанра Rouge не умирают, а живут вечно, потому как им практически не от чего стареть. И, тем не менее, иногда приятно, когда им делают небольшую подтяжку кожи и вообще обновляют экстерьер. Так и произошло с наиболее комплексным и старым представителем жанра – Nethack'ом, хотя это тянет не то что на face-lift, а на совершенно мощную пластическую операцию с полным изменением внешности. Все очень просто: Nethack будет графическим, разрешаться на мониторах в режиме 800 на 600, обладать мышиным интерфейсом и идти на всяко-разных виндоусах. Кстати, для этих самых виндоусов требуется машинка значительно мощнее, чем для самой игры, ибо ей вполне хватит 386-го процессора. Я в совершенном шоке и просто не представляю, каким образом интерфейс держит все возможности оригинального варианта, но, тем не менее, – на всем висит официальная лицензия Nethack, а в качестве базы работает версия 3.3.1, последняя на настоящий момент (родилась в августе 2000). Пошел качать.
На http://www.hut.fi/~jtpelto2/nethack.html.

Кстати, всех с началом первого сезона Формулы 1 в третьем тысячелетии, хотя и получилось оно весьма и весьма грустным.



Корабль, с которого сбежали все крысы

То есть я полагаю, что так случилось, ибо за отчетный период никто новый из LucasArts не ушел и все вовсе даже казалось радужным и блестящим. Даже в разнообразных интервью работники компании с радостью сытых капиталистов благодушно рассуждали о высоких продажах последней серии Monkey Island как на просторах Америки, так и в старушке Европе. Крысы, судя по всему, кончились, подумала общественность.

Общественность ошибалась, потому как существовал всегда еще один вариант: корабль затонул. Так, судя по всему, и случилось. Ибо в ближайшее время компания максимально снижает приоритет, а то и вовсе закрывает все проекты для PC, обращая свой пытливый взор в направлении приставок. Смена ориентации будет столь глобальной, что даже продолжения старых адвентурных серий, в первую очередь, все того же Monkey Island, будут разрабатываться под консоль и лишь затем портироваться на PC.

Маразм

Я вполне понимаю, что такое сиквел к RPG. Это штука вполне логичная, традиционная и ожидаемая, а в случае с AD&D и вовсе необходимая, потому как за одну игру осилить все наличные уровни удается нечасто.

Я научился без претензий относиться к адд-онам или expansion-пакам, как хотите называйте, к RPG. В конце концов, если половина смысла сиквела к AD&D-игре заключается в прокачке, отчего бы не прокачивать их таким вот слегка не стандартным способом?

Но, простите, последние слухи из недр Bioware заставляют меня усомниться в наличии у них крыши либо, на худой конец, отсутствии у меня в ушах бананов. Возможно, будет создан адд-он к Heart of Winter (которая, как известно, сама по себе адд-он к Icewind Dale). Адд-он к адд-ону. Пусть бесплатный и свободно скачиваемый, неважно, он от этого меньшим маразмом не становится. Или я безвозвратно старомоден?

Долгострои просят огня

Сначала о ней, о нашей любимице Wizardry 8, которая уже точно на 100% готова и проходит процесс подкраски губок, малевания теней и прочего макияжу для того, чтобы появиться перед уважаемой публикой (которая, кстати, с 1998 года получила минимум новых сведений об игре). Главное, чтобы Sir-Tech не перевела ее, накрашенную, красивую и вообще готовую, в состояние глубокой гибернации.

Далее, имеется не очень приятная новость, что, поскольку SSI была не так давно куплена гигантом Ubi Soft, сроки выхода большинства игр сдвигаются и, естественно, не в ту сторону, в которую хочется простому геймеру. Нас в этом контексте интересует главным образом Pool of Radiance, который был пошло и нагло сдвинут на июнь.

Ну и, наконец, мой персональный любимец, за которым я слежу на протяжении всего его долгого внутриутробного развития (слонята и китята и то развиваются быстрее), то есть, как вы все догадались, "Всеслав". Сноуболловцы вроде бы собирались выложить в сеть демо-версию своего мучительно появляющегося на свет шедевра. И, спрашивается, где?

Откровения компании Interplay

Пункт а. Продолжение Fallout Tactics никогда не придет в сей грешный мир, ибо делать его не будут, а в канберрском офисе Microforte нынче появилось 15 совершенно свободных, я бы даже сказал, освобожденных мест.

Пункт б. Это "бжжжж" было неспроста, потому как имеется информация, причем вполне похожая на достоверную, что дело состоит в переключении Interplay на два новых основных проекта в мире постапокалиптических Штатов. Это Fallout 3 и Fallout MMORPG, то есть просто продолжение фоллаута и многопользовательский мощный проект в его мире.

Публично готов посыпать голову пеплом – я не верил в появление сиквелов к этой игре. Что ж, есть время совершать ошибки и время их признавать. Вопрос, что получится, вопрос, когда все это выйдет (полагаю, что пройдет еще не меньше полутора лет), вопрос, сделают ли они наконец шаг к слиянию своего мира со своим же старым миром Wasteland и Fountain of Youth. Но работа уже пошла, можете бросать в воздух то, что у вас там вместо чепчиков. Кстати, MMORPG будет делать все же Microforte, что несколько непонятно: что, на мультиплеерный проект нужно меньше народу, чем на тактику?

Владимир Сергеевич Юрковский

Все в наших руках!

GYARA-NO TSUIKYU

Жанр Adventure
Разработчики Сайто Санэмори, Сато Мотохару Фудзивара Санэката, Идзуми Сабуро
Дата выхода На протяжении 2001 года

Господа, когда вы в последний раз видели достойный графический квест? Только - ради всех богов - ни слова о TLJ! Увы, как это ни прискорбно, время расцвета жанра далеко в прошлом. Будущее же туманно и неопределенно, и о нем мы еще поговорим, но в другой раз. Тема же сегодняшнего разговора – один из возможных вариантов этого будущего.

Мое имя – стершийся иероглиф...

Вариант этот – фэнское творчество – не так уж и нов, ибо давным-давно живет и процветает, несмотря на отдельные попытки отдельных заж... пардон, слишком много кушавших издателей закрыть некоторые наиболее амбициозные проекты. Один Indy Project чего стоит, и, хотя не ясно пока, как ребята собираются утрясать проблемы с LucasArts, будем надеяться, что все у них получится. А, скажем, Space Quest: The Lost Chapter уже вышел.

И вот еще один пример – на этот раз из совершенно неквестовой страны Японии. Прошу любить и жаловать - Tankyuu Inzei, коммерческий проект, выполняемый, тем не менее, энтузиастами. Коммерческий – ибо бесплатно доступен только первый эпизод, все же остальные планируются сделать доступными для скачивания за небольшую плату. В какой форме это будет организовано – подписка или же оплата каждого отдельного эпизода по мере его выхода - пока неизвестно.

В любом случае, пока готов только пилотный эпизод, но разработчики полны энтузиазма и утверждают, что разработанных сюжетных линий – не в виде задумок, а в виде готовых к воплощению документов-сценариев – у них уже на десяток полноценных серий, были бы желающие платить и играть. Что ж, японцы известны своей приверженностью к бесконечным сериалам, посмотрим, что получится на этот раз. Должен сказать, что пилот почти пробудил давно спящую надежду на возрождение жанра из пепла.

Мои одежды пропитаны ветром...

Японцы использовали свою обычную тактику – тихо сидели в уголочке и внимательно следили за всеми событиями, происходящими в нашем любимом жанре все время его существования, чтобы сейчас, учтя все ошибки и не пропустив практически ни одного достоинства, выстрелить своим "В поисках сокровищ" - примерно так переводится название этого шедевра. Судите сами.

Смешанный текстово-мышиный интерфейс! Это только кажется, что подобное невозможно – передвижения и банальные действия типа "взять-отдать-использовать" выполняются мышью, диалоги и все прочие действия – старым добрым текстовым способом. Впрочем, мышь и здесь может помочь: кликнув по тому или иному слову, сказанному собеседником, можно тем самым поместить его в строку ввода, обозначив тему дальнейшего разговора, и уже вокруг него строить собственную фразу. Очень приятная возможность, особенно для неофитов, привыкших к исключительно мышиному управлению.

3D- графика, причем в аниме-стиле. Аниме можно любить или ненавидеть, можно быть абсолютно к нему равнодушным, но отрицать его чрезвычайную популярность и необъяснимую притягательность было бы глупо. Но самое интересное впереди: нас, геймеров, уже приучили к тому, что игры с пристойной графикой занимают не один и не два компакта, а тут нам предлагают их качать! Секрет прост: игра заточена исключительно под карты на чипах nVidia, начиная с TNT2. Такова, увы, плата за компактность кода. Если вы видели некоторые ролики демосцены, то поймете, что я имею в виду.

На все вопросы не будет ответа...

Ну и наконец – о чем, собственно, игра. Назвать ее чистым квестом – значит, погрешить против истины. Это практически симулятор, симулятор жизни. В первом эпизоде мы должны провести нашего героя на некую встречу, причем мы не знаем ни точного места ее проведения, ни состава участников. Задача – дойти и выяснить, что же мы будем делать в дальнейшем. Задача не такая простая, как может показаться.

Игра идет в реальном времени (я же говорил: хитрые японцы учли все, что было в жанре), и, проходя своим героем по улицам города, вы можете – подчеркиваю, *можете* – услышать обрывок разговора прохожих. А можете и не услышать – если в этот момент окажетесь в другом месте. Или же попросту не обратите внимания на него и не прислушаетесь – вот вам и пример плохого скилла "Внимательность" у геймера. Впрочем, время прохождения не ограничено и каждой цели можно достичь различными путями, так что, пропустив важный разговор, вы все равно не лишаетесь шансов на успешное завершение эпизода. Так, не обратив при первом прохождении внимания на покосившуюся вывеску, я долго-долго бродил по окрестностям в поисках требуемого дома, пока не столкнулся с двумя NPC, оживленно обсуждавшими какую-то проблему, и не услышал нужный мне адрес.

В другой раз я, имея адрес на руках, просто не смог его найти; как впоследствии выяснилось, NPC, давший мне его, просто ошибся (да-да, никто не гарантирует, что все сведения, которые вы вытащите из окружающего мира, окажутся верными). Пришлось изобретать способы связаться с нужным человеком, и способ был найден. Какой – не скажу, чтобы не портить удовольствия при прохождении.

Итог: своей цели в серии я достиг, добрался-таки по заветному адресу. Увы, эпизод заканчивается на самом интересном месте: команда "охотников за сокровищами" сформирована и готова отправиться в путь. Черт возьми, когда же появится второй эпизод?!

Пустышка

Иван Жилин

бжж, бжбжбжбж, бжбжбжбж,
Бжжж, бжжбжжбжжбжжж, бжжбжжбжжбжж,
БЖЖ, БЖБЖБЖБЖ, БЖБЖБЖБЖИИИИИ!
King Crimson, "Red"

AGHARTA: THE HOLLOW EARTH

Жанр *Arcade/Adventure*
Издатель *IQ Media Nordic*
Разработчик *AniWare*
Требуется *Pentium 120, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium 233, 64 Mb RAM*

Нельзя никому верить. Это аксиома. Не верь знакомым, которые уже посмотрели игру и были шокированы ее глубиной и активно рекламируют новый релиз. Не верь сетевым средствам массовой дезинформации, авторы которых в субъективности заметно переплевывают не только меня, но и даже пишущих в одном вроде-как-бы-конкурирующем издании. Не верь пресс-релизам разработчиков, не верь "логике", говорящей, что раз из Скандинавии выходят шедевры, подобные The Longest Journey (недавно к нашему с А.А. мнению о величии сей игрушки присоединился Константин К. Подстрешный), то они выходят всегда. Не верь пиратам, умудрившимся выпустить руссификацию со шведского релиза, не дожидаясь мирового, на нормальном английском языке.

Не верь никому, как завещал великий Малдер, шкурку которого бойкие инопланетяне уже готовы обменять на парутройку четвертых пентиумов. Не верь никому, истина – она где-то там. Верь только Жилину, ибо он уже был грязно обманут и такой же трюк с братьями и сестрами во компьютерных играх проворачивать не будет. Слушай его, и райское наслаждение снизойдет на тебя безо всяких там шоколадных батончиков.

"Это не Снежинка!"

Пункт первый, господа, моих тезисов (и, замечу, основной) – это не Adventure, это не адвентюра, это не квест, это не приключенческая игра. Можно называть ее хоть розой, хоть не розой, но она от этого не станет тем, чем быть ей не дано.

Может обмануть многое. Может обмануть весьма занимательный сюжет, завязка которого, впрочем, довольно стандартна. Частного пилота, владельца небольшого самолетика, и его верного пса красивая девушка нанимает на поиски пропавшего где-то на северном полюсе папаши. Папаша, естественно, профессор, что-то там изучал и сгинул без следа. Поиски, естественно, кончаются слепым полетом в мистическом тумане, аварийной посадкой на заснеженном берегу и кучей приключений, проходящих на земле и под ней. Ну, чем не адвентюра?

Если смесь Action/Adventure вполне даже распространенная, то вот Arcade/Adventure я да-а-авненько не встречал. Впрочем, во времена моей геймерской молодости разницы между экшеном и аркадой и не было вовсе...

Может обмануть атмосфера. Она действительно есть, может, что-нибудь даже и от Сент-Экзюпери. Однако и зорким сердцем, и глазами можно увидеть – тут нет ни Хемингуэя, ни Фолкнера. А кого есть, так это Лавкрафта. Рука покойного Говарда Филипса чувствуется во многом, даже вспоминаются иные игры по его мотивам, в особенности - Prisoner of Ice (из-за, наверное, наличия того самого льда). Но более всего тут уважаемого В.А. Обручева, ибо что есть Агарта как не Плутония, в которой живут динозаврики и гигантские, на диво агрессивные муравьи? Внутренняя оболочка полой Земли, описанная многие десятилетия тому назад фантастом-классиком и ненавязчиво сплагиатированная горячими шведскими парнями. П-р-р-р-р-релестно.

Нас, кстати, даже интерфейс может обмануть. Хотя это уже вряд ли, потому как быстро выясняется, что понятие "глагол" ему (интерфейсу) неведомо и даже всепожирающий use адвентюр пятого поколения не используется, замененный бросанием предметов на землю. "С какой стороны от тарелки ты кладешь вилку?" - "Куда кину, туда и шлепается". Написанный пересмешником Мерецки диалог Рекса Небуляра и грудастой дамочки из старой микропрозовской игры обретает неожиданно новое звучание.

Долой обманы, решительно и бесповоротно. Переходим к главному блюду, которое может обмануть разве что хронического имбецила, к царю рейтингов – геймплею.

"Гринписовцы делятся на две категории: на идиотов и тех, кто зарабатывает на идиотах деньги"

Первый экран. Полет нормальный – пилот слушается мышку, песик вполне пристойно выполняет команды "сидеть", "ко мне" и "ищи". Предметы берутся, помещаются в инвентарь и идентифицируются. Может, это действительно адвентюра?

Нет, уважаемые, тысячу, сто тысяч раз нет. Ибо на большинстве последующих экранов обитают ужасные, хотя вроде бы и не кариозные, монстры. Пингви-

▼ **Иногда окружающий мир поражает своими масштабами...**



ны, гориллы, динозавры, чибисы, кабаны, крысы, муравьи и прочая фауна. Они бродят по игровому пространству с единственной целью – забить клювами или ногами игрока до смерти. Их много, но, удачно раскидывая бесконечный запас камней из карманов, вполне даже можно отбиться от назойливой живности. Некоторые противники сами не дураки швыряться каменьями или чем еще побольней, к некоторым нужен особый подход, но, в общем, прорваться можно.

Проблема даже не в жутком количестве монстрюков, справляться с которыми приходится исключительно аркадными методами. Поверьте, я против таких методов ничего не имею, коль скоро они применяются в играх, поселившихся под патронажем Джобса в GAD. Но никак не в проекте, претендующем на гордое звание адвентюры.

Так вот, дело не в количестве и аркадности. Дело даже не в том, что монстры респавнятся – это тоже крайне неприятная штука, но штука традиционная и понятная простому обывателю, которому тонкости скандинавской психологии не ясны. Проблема в том, что *монстра нельзя убить*.

Камень оглушает противника. Дальнейшие попадания в павшего врага заставляют его жалобно поскуливать, все плотнее сворачиваясь в клубочек, и увеличивают время, которое зверушка проводит без сознания. Но не до бесконечности: рано или поздно годзилленыш вспрянет ото сна и столько всего начнет писать на обломках самовластья, что мало не покажется.

Что это? Зачем это? Зачем меня, моего персонажа могут убить (не сразу, сначала он затормозится, затем, извиняюсь, скорчится, и только потом произведет необратимое склеивание ласт), а я не могу прикончить какого-то паршивого пингвина, да что там пингвина - крысу! Камнями! Что это за гринписовский бред и борьба за сохранение редких, вымирающих видов? Политкорректность, протянувшая свои щупальца по обе стороны Атлантики?

Если да, то почему персонаж - мужчина-европеоид, причем, судя по всему, не гомосексуалист, а банальный представитель сексуальных большинств? Где главная героиня новой эпохи: негритянка или хотя бы азиатка (что было бы логично, ибо начинается действие в Токио), естественно, сторонница лесбийской любви и вдобавок страдающая аутизмом и аллергией? Почему тогда вообще допускается кидать камешки и более мощную гадость в зверушек, которым, несомненно, больно? Разве не гуманнее применять какой-нибудь мягкий усыпляющий газ или что-нибудь еще, безвредное для биосферы?

Предыдущий абзац состоит из одних вопросов, ответы на которые знают только разработчики, но они молчат и молчать будут. Скорее всего, тут все не так бредово, что а) не меняет результата и б) наводит на еще более грустные размышления. Такой геймплей совершенно идеально подходит для консолей, и, если бы я не знал, что на приставках Agharta не выходила, я бы подумал, что это просто порт. Максимум аркадности (совершенно непропорциональной сложности), минимум головоломок; действие и скорость реакции победили мыслительный процесс и умение мыслить логически с разгромным счетом. Особенно если вспомнить про бредовую систему сохранения: игра, естественно, лучше тебя знает, когда и где необходимо сохраниться. Причем если вы думаете, что save всегда происходит в одной и той же локации, вы несколько ошибаетесь в отношении слова "всегда".

Постоянно не дает покоя мысль, что если бы это была обыкновенная адвентюра, без аркадности вообще, с диалогами и нормальными головоломками – это мог бы быть действительно шедевр!

Да, такие игры теоретически идеально подходят под требования современного рынка, типичный представитель которого, послушав Бритни Спирс, посмотрев empTV и почитав Александру Маринину, с удовольствием бы гонял пса и его пилота по просторам Полой Земли. Однако даже это гипотетическое существо (я про представителя, а не про пса) вряд ли будет играть в Agharta. Уж слишком все криво и неиграбельно.

Все это было бы смешно

И что особенно жаль, что вся эта мутотень сделана на потрясающей красоты движке. Если бэкграунды просто хороши, то объекты и персонажи сделаны прямо-таки замечательно и движение передано очень естественно. Красиво - безусловно, и атмосферно – безусловно, и, что самое главное, он, этот гениальный движок, безумно не требователен. Заявленная минимальная конфигурация есть чистая правда, слова "тормозит, собака!" не сорвутся с губ игрока ни при каких обстоятельствах. Я, увы, не специалист по высоким технологиям, так что скажу просто: программисты и художники сделали отличную работу. Да чего там, сценаристы тоже не ели хлеб зря. Но концепция игры, как пожирающий своих детей Хронос, уничтожает весь позитив на корню.

Забавно – игру фактически сделали 3 (три!) человека (так что рассуждения о том, кто и чей хлеб зря ел, в данном контексте глупы, ну да ладно). Однозначно, они очень талантливы. Остается предположить, что в какой-то момент их мозги переклинило и вышло то, что в итоге вышло. А жа-а-а-аль...

Я даже не буду резюмировать, всем людям доброй воли все и так должно быть ясно. Особо талантливым рекомендую взглянуть на рейтинг и комментарий.

▼ ...а иногда не очень.



Комментарий Андрея Алаева:

В целом - согласен. Хотя и очень уж резко, но тут ничего не попишешь. Кстати, рекомендую к прослушиванию источник эпиграфа.



Юным любителям животных посвящается...

Илья Николаевич

THE SAGA OF THE LOST CITY

Жанр *Adventure*
Издатель *Arxel Tribe*
Разработчик *Arxel Tribe*
Требуется *PII 233, 32 Mb RAM, 12x CD-ROM*
Рекомендуется *PII 300, 32 Mb RAM, 24x CD-ROM*

Эта игра лежала у меня больше месяца. Более того, почти каждый день я пытался заставить себя написать по ней статью. Как и с другим похожим пациентом, в имени которого фигурирует слово “сфинкс”, здесь наблюдается очень тяжелый случай: игра никакая, хотя в визуальном плане, несомненно, приятнее, что, впрочем, не спасает.

Особенности интернационального квеста

В целом, картина складывается таким образом. Налицо – классический квест в стиле “Ещё три пикселя вправо и у тебя все получится”. Посудите сами: в самом начале нам дается крестоносец (одна штука), его лошадь в таком же количестве плюс бескрайняя пустыня и ворота неизвестного города. Естественно, вполне правильным решением будет схватить лошадь в охапку и бежать в город – в пустыне скучно, там злобные бедуины, изголодавшиеся по живому человеческому общению.

Но не тут то было! Ворота, естественно, закрыты на, простите, железную палочку. Снаружи. Что нормальный человек делает с железной палочкой, мешающей открыть ворота? Правильно, поскольку она по размерам чуть меньше монтировки, он ее попросту удаляет легким движением руки. Что делаем мы в качестве крутого крестоносца aka “Мой лошоть могуч и безудержен”? Правильно, сначала носимся по окрестностям в поисках веревки; естественно, находим кучу странного садового инвентаря, но никак не то, что нужно. Потом находим-таки веревку, комбинируем предметы: “веревка”, “лошадь” и “ворота” - и выносим последние. Элегантно и просто. Это все было рассказано применительно к логичности игры. Если можно что-то сделать через известное каждому россиянину место, будьте уверены - оно будет сделано именно через него.

Ударим лошадью по...

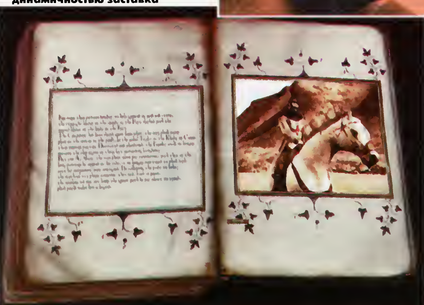
Местный интерфейс до того логичен, что вот уже хочется погладить его авторов по голове одной из многочисленных тяпок, валяющихся неподалеку. Для начала, конечно, раздел Actions. Покамест карманы были пусты, я наивно полагал, что что-то путаю. Что Actions и Bag просто поменяли местами. Но не тут-то было... Знаете, у авторов очень свежий подход к проблеме: среди доступных действий нам раз и навсегда предлагается два – “кинжал” и “меч”. Ура! Что характерно, это еще не все...

У нас ведь есть и второй “отдел” этого самого интерфейса, отвечающий собственно за весь тот хлам, что мы удосужимся распихать по карманам в процессе покорения сего шедевра игродизайна и программирования. Распихивать, к слову, придется очень многое; к сожале-



▲ Главный герой, крестоносец, больше похож на моджахеда

▼ Потрясающая своей динамичностью заставка



нию, данная игра относится к разряду "сам себе клептоман". Подбирать нужно все, что лежит плохо, хорошо, прибито гвоздями и вообще спрятано от наших назойливых и зорких глаз. Гвозди, затычки от бочек, ржавые гайки и прочая скобяная лабуда прочно и навсегда занимает почетное место в этом самом отделе, называющемся очень свежо и юмористически "Bag". Кстати, вы помните, что наш герой – вроде бы даже и крестоносец какой-то? Так вот крестоносцу без оружия и лошади – никуда. С оружием все понятно – в Actions его. Лошадь туда запихать проблематично, как, наверное, понимает подавляющее большинство читающих эти страницы. Что делать? Да фигня все. Выход был найден красивый и оригинальный. Парнокопытное положили в сумку. В Bag то есть. Лошадь перманентно тусуется в вещмешке и не дает нам заскучать одним своим присутствием. Красиво, черт возьми...

Думается, продолжать не имеет смысла. Но я, пожалуй, продолжу еще чуть-чуть. Потому как просто нельзя не сказать о той бедной собаке, на которой я впервые использовал действие "меч". Ура, какая логичность - собака моментально и перманентно издохла. Вот он, истинный смысл этой игры... Везде бы так, весело и с юмором...

А теперь о веселом

Закончим на самой приятной части повествования. Графика здесь приличная. Разрешение уже не то, что в 96-м, да и фоны отрендерены со знанием дела. Короче, тут придираться совершенно не к чему. Правда, выглядит сие донельзя скучно, потому как желтый цвет песка – он и в Африке, простите за каламбур, желтый. Надоедает иногда. Да и перемещение можно было сделать плавным – статичные картинки модны нынче только в районе внутренней Монголии, все прогрессивное человечество давно меркантильно променяло их на красивое рендеренное кино или трехмерные движки.



▲ То самое парнокопытное

Заключение паталогоанатома

Что я могу сказать... В нашем разделе уже какой месяц царит тотальное запустение. Уже скоро будет слышно завывание ветра и хлопанье одиноких отваливающихся дверей и окон. И на этом потрясающем и внушающем оптимизм фоне смотреть на такие игры вдвойне скучно. Как нарочно, все выходящие квесты отличаются полнейшей псевдоисторичностью, серой и невыразительной графикой и увлекательностью, граничащей с процессом просмотра рекламы супершвабры по нашему ненаглядному ящику-с-глазом. Писать по этому делу большие и развернутые статьи лично у меня не получается. Челюсть больно – зеваешь перманентно. Поэтому приходится писать вот такие вот маленькие издевательские статьи – желающие могут попытаться поискать несуществующие прелести этой игры, а у меня почему-то не выходит. Скучно. Очень.

А ведь кто-то мог купить, а то и купил эту игрушку, в некоторых странах идущую под лейблом Legend of the Prophet and Assasin. Бедные, несчастные люди...

▼ Воруем дачный инвентарь...



Комментарий Ивана Жилина:

Человек терпеливый и с аналитическим складом ума уже вполне может начинать писать диссертацию на тему "Развратное влияние игр от Arxel Tribe и Cryo на развитие индустрии и создание любителей адвентюр". Потому что, увы, уже появились люди, которые вполне активно играют в ЭТО. Более того, они, судя по всему, получают от этого удовольствие. Это настолько ужасно, что мы, наверное, скоро начнем бороться с этими отщепенцами. Бороться элементарно просто – не публиковать обзоры такого рода поделок, за исключением, понятное дело, локализаций. Потому что с нашим родным локализатором хошь-ни-хошь, а надо дружить.



Chaos Mage

Холодная зима 1281-го

ICEWIND DALE: HEA

Жанр *RPG*
Издатель *Interplay*
Разработчик *Bioware*
Требуется *Pentium 233, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium II 200, 64 Mb RAM*
Multiplayer *Internet, LAN, Modem*

- Fire... ball!
- Что же ты за чудовище! Ты так легко поджарила свою подругу!
- А с ней будет все в порядке... Как обычно.
The Slayers

Возьмите Icewind Dale, добавьте немного Baldur's Gate 2 и вы получите Heart of Winter. На 80% это все тот же старый добрый IWD, который попытались поднять до уровня BG2, но делали это в спешке, так что результат вышел немного кривым. Напрашивается сравнение HoW с аналогичным add-on'ом - Tales of the Sword Coast, но оно несколько некорректно. TotSC подключался к BG1 так естественно и органично, как будто и был частью ее мира с самого начала. С HoW все иначе: к основной игре пристыковывается большое ответвление и, стартовав его, нельзя вернуться назад до самого конца новой сюжетной линии.

В режиме Full Game партия приключенцев из IWD может перейти в HoW в любой момент - достаточно пообщаться с новым NPC в Kuldahar и вас перенесут на другой конец региона в городок Lonleywood. Так и начинается эта новая сюжетная ветвь. Если же вы выбираете режим Expansion Only, то попадаете туда вместе со своими новыми первоуровневыми персонажами, тогда как рекомендуют идти только персонажам 9-го уровня. Но не все так страшно, ибо поначалу сражений не будет совсем. Придется довольно много побегать, прежде чем охочим до экспы искателям приключений попадется хоть какой-нибудь монстр на растерзание.
А в Lonleywood вас ждет чистый role-playing (как его представляют себе дизайнеры компьютерных ролевок) с возможностью получения небоевой экспы. Опыт раздают направо и налево в неоправданно большом количестве! Получается вот что: как только приключенцы поймут, что маленькая девочка обвела их вокруг пальца, маг тут же научится сотворению более сильных заклинаний, а воин станет чаще попадать по врагу. Логика отсутствует. Я не против небоевого опыта. Я против огромного количества экспы за такую ерунду. И все же побочные квесты, несмотря на свою примитивность и сосредоточенность в одном отдельно взятом Lonleywood, оставляют приятное впечатление. Идеи были хорошие, хотя реализация и вышла простой до примитивности. А прими-

▼ Сегодня что, рыбный день? И долго они тут стоят?



▲ Вот ради таких мест и стоит проходить HoW

Кстати, обратите внимание: Interplay остается практически единственной компанией, применяющей (и успешно!) стратегию выпуска адд-онов к ролевым играм.





▲ Магия - это всегда красиво!

тивны они потому, что у меня ни разу не возникло сомнения, к которому из NPC следует идти для разрешением проблемы. Все, увы, более чем очевидно.

Да и сама сюжетная линия проста, как правда; зто ровно та история, которая должна дать повод для массового кровопролития, учиняемого приключенцами. Она даже примитивнее сюжета IWD, она не оставляет места тайне, загадочности, интриге! Фактически с самого начала финал вполне предсказуем, и в зтой предсказуемости - полная заслуга Black Isle. Еще только вступая на "тропу войны", мы знаем, с кем придется сражаться в самом конце, так как спойлеров было предостаточно. Когда на лого IWD было изображено дерево, зто выглядело вполне нормально. Только придя в Kuldahar, игрок понимает его смысл: огромное дерево на логотипе не раскрывает нам никаких тайн концовки игры. А теперь посмотрите на логотип HoW. Кого вы там видите? Есть еще вопросы?

С другой стороны, как всегда в играх от Black Isle, детали на высоте. Диалоги местами просто замечательны, есть варианты и для Good и для Evil, жаль только, что на течение сюжета выбор в диалогах никакого влияния не оказывает. А стоит ли вообще удивляться тому, что персонажи загнаны в жесткие рамки? У нас есть возможность ограниченного отыгрыша мировоззрений: Good ("мы идем спасать мир"), Evil ("чтобы выбраться отсюда, нам придется спасти мир") и Neutral ("нас наняли, чтобы спасти мир"). С Good и Neutral все понятно, а вот Evil опять реализовали плохо. Цель Evil персонажей из IWD - выбраться из долины, ставшей для них

▼ Ах! Экспа пришла!

ловушкой после лавины. Когда шаман переносит партию в Lonleywood, у них есть отличная возможность наплевать на местные проблемы и сделать оттуда ноги. Разрешает ли нам зто сюжет? Ответ снова очевиден.

А вот работа художников выше всяких похвал. Background'ы потрясают своим великолепием, все зти чудесные ледяные пещеры оставляют неизгладимое впечатление. На них стоит посмотреть и пройти игру хотя бы для этого. Выглядит это красиво, но вот дизайн "уровней" либо примитивен, либо сводит с ума механизм pathfinding'а. Монстры расставлены по ним в геометрически правильном порядке. Они там не живут, а просто ждут приключенцев, дабы одарить их зкспой путем самопожертвования.

Gameplay остался в наследство от старого IWD в полной мере. Сражение с новыми монстрами (их не слишком много) не оставляет ощущения какого-либо challenge и воспринимается скорее как рутина, а не как приключение. Под конец мочиловка и вовсе надоедает. Тактика боя почти не меняет-

▼ И это все?!





▲ Самозванный лидер варваров отбрасывает коньки

ся от сражения к сражению: выманиваем врагов на партийного воина-дварфа, ждем, пока они собьются в кучу, и поджигаем всю компанию Fireball'ом. Дварфу ничего не делается, так как у него куча хитов и Protection from Fire. Для партии, перенесенной из IWD со всем магическим оружием, броней и заклинаниями, только финальный бой представляет некоторую сложность. Моя команда победила с первого же захода и даже без предварительной обкастовки, правда, потеряв двух персонажей.

К сожалению, из BG2 не была заимствована продвинутая система боя волшебников, нет противостояния защитной и атакующей магии, но это легко объяснимо крайне малым количеством настоящих волшебников среди противников. Хотя партийные маги и священники все-таки получили новые игрушки. К стандартному набору заклинаний IWD было добавлено немало новых, скажем, diviner'ы получили в свой арсенал Contact Other Plane. Оно призывает Planar Spirit и заставляет его отвечать на глупые (какие же еще!) вопросы приключенцев. А что вообще может их интересовать? Кто стоит за всеми проблемами и где разжиться магическими шмотками! Planar Spirit с готовностью даст ответы, но в несколько иносказательной форме, к счастью, за всю игру эту встроенную систему подсказок стоит применять раза три, не более. В HoW вы сможете найти огромное количество новых магических предметов, но среди них мало интересных, а уникальный всего один - демоническая броня. С ней связано немало забавного.

Кстати, вспомните статью о движке Infinity в предыдущем номере: Heart of Winter является его предпоследним предсмертным вздохом.

В оригинальный IWD я играл довольно давно и не помню, как выглядели там эффекты заклинаний, но мне кажется, что кое-что из графики BG2 добавилось, жаль только, что Fireball остался прежним. А вот анимация персонажей полностью соответствует BG2. Обратите внимание на несоответствие формы щитов в inventory (из BG1 и IWD) и в игровом окне (из BG2). Лень было исправлять? Но есть и мелкие улучшения даже по сравнению с BG2, например, появилась замечательная функция интерфейса - нажав ALT, вы можете подсветить все контейнеры и двери (привет, дьябла!). Конец охоте за пикселями!

По части следования правилам HoW еще больше отдалилась от классической AD&D2. Больше всего повезло друидам: они получили в свой арсенал немало новых заклинаний и возможностей; а их рост теперь не ограничен 14-м уровнем. Но, увы, большая часть этих способностей и заклинаний не слишком применимы на практике. Да, друиды теперь могут превращаться в элементалей. Но зачем?! В бою эта способность почти бесполезна.

Ну и, наконец, последний серьезный недостаток: игра слишком короткая и проходится всего за один день без особых трудностей. На карте мира - только четыре, да и то не слишком активно используемые локации! Вот только в самом Lonleywood почти каждый NPC нужен для какого-либо квеста.

Но пора закругляться, а то этот обзор начинает приближаться по размеру к гайду по HoW. Подведем итоги. Идти в режиме Expansion Only бессмысленно, а использовать HoW следует исключительно как место для дополнительной прокачки при прохождении основной игры. Вот так всегда получается - ругаю, ругаю игру, а оценку выставляю нормальную. Оценка: как самостоятельной игре - 6.5, как дополнению к основной игре - 7.0.

▼ Странные жучки тут водятся



Комментарий Ивана Жилина:

И после этого Хаос будет говорить, что манчкины - это плохо! Этот выдающийся заступник настоящих ролевиков жалуется, что магические шмотки какие-то неинтересные! Он жалуется, что друидам, видите ли, нет практического смысла превращаться в элементалей! Простите, а отыгрыш роли? В соответствии с концепцией отыгрыша роли друид просто обязан превращаться в элементала! И игрок просто обязан получать от этого огромное удовольствие!

М-да. Кстати, хотелось бы отметить еще один момент: мне не нравится тенденция, складывающаяся в последнее время, - тенденция огромного перевеса квестовой, небоевой, экспы над боевой. Разработчики явно потеряли в этом смысле чувство меры.

Илья Николаевич



Загадочное свинство

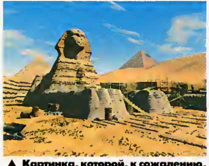
Внимание. Статья не несет в себе иной информации, помимо той, что Sphinx суть одна из худших игр в истории. При первом прочтении журнала ее можно смело пропустить.

RIDDLE OF THE SPHINX

Жанр *Adventure*
Издатель *Ubi Soft*
Разработчик *Westka*
Требуется P 200 MMX, 32 Mb RAM, CD-ROM.
Рекомендуется PII 233, 32 Mb RAM, 12x CD-ROM.

Где мое весло?

Однажды в редакции широко известный правдоруб Иван Жилин отвел меня в угол и с заговорщицким видом всучил мне три диска, на которых было написано что-то про сфинкса. "Не понял?" - честно послал его я. "Не боись!" - сказал он и начал рассказывать мне красивые сказки о сфинксах и пирамидах. Рассказывал он долго и с изюминкой, поэтому сомнений в том, что мне досталась какая-то дрянь быть уже не могло.



▲ Картинка, которой, к сожалению, суждено быть заставкой

Остатки сомнений рассеялись по дороге домой, когда в одной палатке, торгующей шнурками, гуталином и непонятно откуда взявшимися там (милиция ведь не дремлет, верно?) пиратскими дисками я заметил эту же самую игру, только уже по самые помидоры отделанную профессиональными программистами и снабженную такой аннотацией, что Жилин не просто отдыхал, а мог брать билет в Сочи и не возвращаться оттуда недели три. Стоит ли говорить, что домой я приехал в совершенно приподнятом настроении: как же, мне опять сунули отстой, будет чем повеселить почтеннейшую публику. Но, оказывается, и меня можно удивить...

Приходите, Дуся с гусем

Игра, как водится, началась с заставки. Более того, заставка смогла меня убедить в том, что меня гнусно обманули и сделали из меня дурака – она была стильна в духе всяческих мощных блокбастеров типа "Мумии" или "Звездных Врат". То есть, простите, отстоем тут и не пахнет? Этим вопросом я задавался еще минут десять – ровно столько стильные надписи на экране рассказывали мне о таинственных и загадочных событиях, которые творились вокруг Сфинкса и пирамид с самого их сотворения и до наших дней.

Как и все хорошее в наше время, заставка кончилась так же неожиданно, как и началась, а там, о чудо... Хм, про рекламный ролик игры в самой этой игре я промолчу, это не лечится. Зато потом... Знаете, есть хорошая традиция делать нечто вроде "заставочной картинки", которая будет лицом игры, фоном для меню и прочими полезными вещами. Так вот ее обычно стараются исполнить получше, дабы не стыдно было смотреть в глаза народу. О, как я благодарен художникам, рисовавшим (хм, это разве рисовали?) эту картинку. Как быстро и безболезненно умерли все сомнения в отстойности игры. Какая феерия цветов... 16-ти цветов...

Моя свинья...

Вышеуказанная картинка бьет по голове быстро и безболезненно, дополняя феерию красок абсолютно убогим исполнением. Примерно так выглядят первые попытки ребенка средней дегенеративности сотворить нечто в 3D Studio. Спросите, чего это я все об одной картинке? Да все просто. Дальше уже некуда просто. Дальше – тупик, за ним Монгольское море и обрыв в никуда.

Местная графика даст тыщу очков форы любому текстовому квесту – исключительно за счет отсутствия графики в последнем, ибо сама по себе она не только в 256-ти цветах (16 было только в заставке, чтобы народ сразу готовился к лучшему), но и в разрешении что-то около 120x200; потом жутко размыта; потом, чтобы этого никто не заметил, отдельные пикселы вынуты наружу и поставлены на самые видные места.

Еще очень радует интерфейс. Как вы думаете, какой вообще интерфейс был признан лучшим по итогам прошедшего тысячелетия? Правильно, именно он, поэтому при попытке сделать хоть что-нибудь перед нами появляется потрясающе элегантное и синюшное окно (с) Microsoft 1995-2001 и предлагает нам Abort/Retry/Ignore в ответ на попытку мило попросить игру записаться. Комментарии, думается, излишни. Полнейший антиконсерватизм и нонконформизм налицо.

Ну и последнее. Собственно, об игре. Говорю честно, играл я в нее минут 15, 10 из которых посвятил заставке. Остальные пять я пытался хоть куда-нибудь дойти. Не удалось. К сожалению, авторы решили компенсировать откровенную убогость графики ее количеством, ибо в традициях Миста (свят, свят!) мы имеем набор статичных картинок, промеж которых и скачем, тыкая мышой. Так вот этих картинок тут наштамповали настолько много, что простой процесс пересечения комнаты занимает минуты две.

Это кто сюда залез с поплавком наперевес?

Простите, я сегодня не в духе и потому буду категоричен. За такое нужно убивать. Любой индивидуум, который попытается упрекнуть меня в наглости и предвзятости, должен в принудительном порядке поиграть в эту игру хотя бы полчаса. Ручаюсь, он больше никогда не будет громко разговаривать.

Комментарий Ивана Жилина: Господи Всемогущий, как я устал. Даже, скорее, "как мы устали!". А.А. выдавать (вынужденно! На текущем, давнем безрыбье даже такие сфинксы иной раз кажутся съедобными!) Илье Николаевичу подобные "шедевры". Илья Николаевич – писать про них статьи, в сотый раз выдумывая синонимы словам "дебилизм", "отстой" и "кошмар". А я – пытаться все это комментировать, выдавать свежую и оригинальную мораль и вообще всячески веселить преданных фэнов. Предупреждаю: еще немного давления со стороны деклассированных люмпенов западной и советской игровой индустрии и мы начнем говорить на языке одесских биндюжников. В прямом эфире. И как будет цензурировать нашу речь Выпускающий нам ровным счетом наплевать.

Рейтинг 2.1

Игровой интерес	■■
Графика	■■
Звук и музыка	■■■■
Сюжетная линия	■■
Ценность для жанра	■

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

The Clue! (Der Clou)

Андрей Алаев

Жанр Мета-игра
Разработчик Neo Software
Год выхода 1994

Игры, разработанные в Европе, очень часто превосходят американские и новаторством, и свежестью идей, и даже иногда техническим исполнением, только, разве что, интерфейс часто подводит сложностью и неинтуитивностью.

Часто из-за интерфейсных проблем, часто из-за заокеанской тупости, но масса совершенных шедевров, вышедших из-под пера европейских мастеров затерялись в годах и стали самой forgotten изо всех forgotten варь. Увы, но такая же судьба постигла и The Clue!, хотя при прочих равных игра могла занять место как минимум в первой десятке среди игр любых жанров вообще. Увы, но хитом и культовой известностью проект пользовался только среди германоговорящей публики, несмотря на наличие качественно переведенной английской версии.



В чем суть игры, каков ее жанр? Трудно, безумно трудно определиться. Наверное, самым точным будет термин “мета-игра”. Ну что, в конце концов, вы хотите от проекта, в котором логично и изящно увязаны элементы адвентуры, ролевой игры, стратегии и... ммм... наверное, того, что можно назвать паззлом.

Дело в том, что The Clue! сделана по мотивам детективного романа Карема Надя, повествующего о судьбе английского взломщика Макса Стюйвесанта. К сожалению, все попытки раскопать указанный роман в Интернете не привели к положительным результатам, а жаль. Именно сюжетная канва и определяет “адвентурность” игры. Да и по ходу дела многие проблемы решают вполне квестовым способом. Опора на уже готовый роман дала игре мощный стержень – отличную сюжетную линию, а также массу колоритных и тщательно выписанных персонажей.

Устраивать ограбления, причем начинать со взломов в маленьких табачных киосках, а заканчивать похищением бриллиантов британской короны, - дело, несомненно, стратегическое. Необходимо подобрать себе сообщников, выбрать машину, инструменты, тщательно осмотреть предполагаемое место преступления и, самое главное, подготовить план.

Разработка плана ограбления – изюминка игры. Это уже вряд ли стратегический элемент, это сложнейшая (впрочем, в начале – элементарная) головоломка. Необходимо учитывать десятки факторов, распределить роли и обеспечить синхронность действий вашей группы. На Макса, основного персонажа, ложатся тонкие задачи – вскрытие сложных сейфов и отключение сигнализации, для подельников же тоже работы хватает – хотя бы “отключение” охранников, которых более чем достаточно на поздних этапах игры. Вся процедура предельно реалистична, вплоть до того, что выносимая добыча определяется двумя параметрами – массой и объемом, а выносить золотые слитки и подушки одинаково трудно. Понятное дело: первые слишком тяжелы, а вторые – объемны! Согласитесь, до сих пор немного выходит игр, и ролевых в том числе, берущих в расчет оба этих фактора.

Если первые ограбления легко выполняются Максом и еще кем-нибудь, чаще всего, водителем (Макс машину практически не водит), то поздние требуют полной группы из четырех человек, причем опытных грабителей, а составление плана требует долгого и кропотливого изучения ситуации, четкой работы со временем и даже связи между сообщниками с помощью портативного радио.

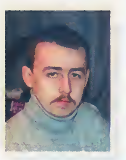
Ролевые элементы в любой мета-игре не могут не присутствовать, и в The Clue! они, безусловно, есть. Сами понимаете – практически каждый персонаж обладает преизрядным набором навыков. Причем - обратите внимание – действительно преизрядным, немало чистых RPG могут позавидовать такому разнообразию. В чистом виде классы отсутствуют, но фактически стартовая специализация определяет путь развития персонажа раз и навсегда. Означенное развитие, естественно, присутствует – от дела к делу тот же Макс все лучше и лучше справляется с ролью медвежатника-профи.

Причем, что интересно, набор параметров не только для персонажей, но и для всего воровского инструментария, и автомобилей, и прочего просто огромен. ОГРОМЕН, даже при шапочном знакомстве с игрой ему нельзя не поразиться и восхититься. При, скажу без ложной скромности, весьма немалом игровом опыте я не припомню иной игры с такой степенью детализации, детализации совершенно ненапряжной, логичной. Игрок не тонет в море информации, а способен вполне спокойно ее оценить и сделать правильные выводы. Полагаю, что The Clue! в большей степени заслуживает звания “симулятор взломщика”, чем какой-либо другой релиз из прошлого, настоящего или будущего.

В заключение добавлю, что и интерфейс удался на славу, получился интуитивным, и графически игра вполне соответствовала своему времени (приличное VGA). А атмосфера Лондона пятидесятых просто очаровывает. Жаль, что игра прошла мимо и нашей, и заокеанской публики, а причины этого и вовсе не ясны. Кстати, не повторите распространенной ошибки: The Clue! не имеет ничего общего с практически одноименной конверсией семейной настольной игры от Hasbro. Последняя на PC совершенно не смотрится и выглядит, по меньшей мере, глупо.



Константин Подстрешный

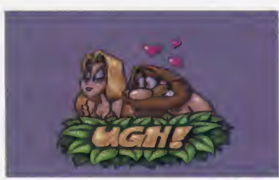


Педальный Карлсон

UGH!

Издатель *Bone Park*
Разработчик *Play Byte*
Год выхода *1993*

На первых вычислительных машинах, а потом и на программируемых калькуляторах была такая игра - "Посадка на Луну". Графика - ряд цифр на экране, управление – кнопки калькулятора. Смысл заключался в том, чтобы, регулируя подачу топлива в двигатели ракеты, благополучно посадить ее на наш естественный спутник. Растратишь топливо зазря – нечем будет тормозить, ракета упадет; если будешь жадничать, в лучшем случае - жесткая посадка, в худшем - опять же "еггог"...



Ugh! - римейк "Посадки на Луну" сперва вышел на Amiga, а потом перебрался и на PC. Да, в то время умели делать римейки, не то что сейчас. Казалось бы, каменный век – 320х200, идея вообще эпохи неолита да деревянный вертолет на педальном ходу, а сколько веселья. Целых 69 уровней. И VGA графика, пардон, шикарная VGA графика, даже сейчас прорисовка впечатляет: из нескольких пикселей художники умудрялись составить и блондинку, и пещерного мужика, и не менее пещерного однозубого деда. И сюжет у игры был хороший, вечный такой сюжетище: меркантильная девушка не хочет замуж за нашего парня, потому что у того в карманах пусто. А парень-то гений, золотце – изобрел вертолет, на котором и отправляется зарабатывать деньги для своей жадной подружки.

Нелегка была работа воздушного таксиста в каменном веке: камни тогда были поострее, чем сейчас, летать нужно было очень осторожно, особенно во время грозы или наводнения, иногда приходилось нырять под водой вместе с вертолетом, от динозавров уворачиваться и при этом следить за чаевыми, уменьшающимися прямо-таки со скоростью звука. Доисторические человечки, которых приходилось развозить по домам, имели привычку падать с высоких карнизов в воду и через некоторое время идти ко дну, если их не успевали спасти; чаевых за извоз мокрых пассажиров, конечно, уже не полагалось. Желудок у таксиста не больше ведерка, а сил (аналог топлива для ракеты) для извоза блондинок нужно было ой как много, поэтому пополнять их приходилось фруктами, бананами там всякими, ананасами и прочими яблоками, предварительно сбивая оные камнями с дерева. Играть было не просто увлекательно, играть было просто чудовищно, невероятно интересно. Сев за Ugh! вечером, ты рисковал обнаружить себя утром в той же позе перед монитором, потом шел на кухню варить кофе и возвращался обратно к деревянным вертолетам. Это была утопия!



В 97 году был выпущен еще один римейк – Mars Taxi, но то ли авторы не смогли передать ту чарующую атмосферу педальных вертолетов, то ли "посадку на Луну" игроки уже забыли окончательно. А, может, к 97 году уже разучились делать римейки.

Юрий Пашолок

Железные новости

ATI наносит ответный удар

Компания ATI в конце прошлого года обещала выпустить свой ответ на GeForce 2 Ultra. По планам канадцев, в декабре на конвейере уже должен был появиться RadeOn Ultra, однако произошла типичная для ATI заминка, в результате проект был отложен на несколько месяцев. И вот, в самом начале марта, компания все же представила конкурента самой мощной карты серии GeForce 2, имя которому дали RadeOn SE.



Внешне новинка отличается дополнительными радиаторами, установленными на чипах памяти.

Пресс-служба ATI утверждает, что RadeOn SE имеет возможность асинхронной работы чипа и памяти. Частота чипа новинки составит 240-250 Mhz, при этом на плату будет устанавливаться 4.5 нс DDR SDRAM память, которая, скорее всего, будет работать на 220-225 Mhz. Утверждается, что подобные результаты достигнуты благодаря 0.15 микронному техпроцессу.

Кроме того, ATI резко снизила цены на всю линию RadeOn, более всего подешевели модели с 64-мя мегабайтами видеопамяти. Уже сейчас в Москве можно приобрести RadeOn 64 DDR VIVO примерно за 200 долларов, что почти на четверть меньше аналогичных показателей начала февраля. Учитывая, что программисты ATI уже начали выпускать более-менее пристойные драйвера, можно предположить резкое увеличение популярности данной "железяки".

Тем временем, в недрах канадской компании готовится конкурент GeForce 3. Речь идет о RadeOn 2. Как и следовало ожидать от ATI, разработка "оружия возмездия" задерживается, по последним данным карты на данном видеочипсете появятся не ранее третьего квартала этого года. Уже обещано, что грядущая новинка будет полностью поддерживать DirectX 8, что сулит качество картинки, как минимум не уступающее новому продукту nVidia.

U.S.Robotics начала продажу нового Courier

Как известно, в конце прошлого года компания U.S.Robotics сняла с производства модемы серии Courier. Объяснялось это постановкой на конвейер нового поколения этих, по мнению многих, лучших домашних модемов. С конца февраля начались продажи модемов нового поколения Courier V.Everything 56K Corporate Modem. Характерно, что новинка стоит порядка 180-190 долларов, это практически такая же цена, как у снятой с производства модели.

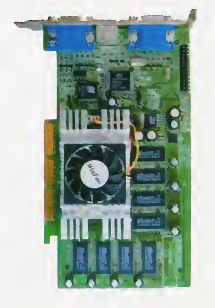
Внешне новый Courier практически ничем не отличается от предыдущего поколения, однако внутри вас ожидает много нового. Прежде всего, это новый протокол V92, сулящий более качественное соединение.

Больше MX, хороших и разных!

nVidia опубликовала обновленный план по производству чипов на ближайшие два месяца. По нему можно почти со стопроцентной уверенностью говорить, что дни TNT2 Vanta сочтены. По планам в самое ближайшее время ветерана должен сменить самый "зарезанный" чип линии GeForce 2MX, MX100 (120/143 МГц, 32-бит DDR). Однако есть подозрение, что все может произойти по-иному. Дело в том, что производительность у MX100 "благодаря" 32-х битной шине ниже, чем у Vanta, а цена больше, покупатели могут неправильно это понять.

Пустующее место Riva TNT2 M64 займет GF2 MX200 (175/166 МГц, 64-бит SDR), производительность которого за счет урезанной до 64-бит шины памяти хуже на 30 процентов, чем у GF2 MX. Учитывая сравнительно низкую стоимость (100 долларов), можно предположить, что данная карта будет пользоваться высоким спросом.

Главной же новостью должно стать появление GF2 MX400 (200/183 МГц, 128-бит SDR, 64-бит DDR). По сути, это оптимизированный и слегка разогнанный (до 200 МГц) GeForce 2 MX. Именно эта модель станет главным конкурентом ATI RadeOn LE, продажи которого начались совсем недавно. Более того, LeadTek уже анонсировала видеокарту на MX400. Примечательно, что



она имеет 64 мегабайта видеопамяти на борту и стоимость менее 150 долларов. Весьма вкусный вариант, не так ли?

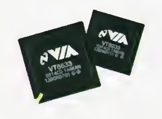
Хроника пикирующего Rambus

Интересные документы "всплыли" в ходе одного из судебных разбирательств между самой скандальной на сегодняшний день компанией Rambus Inc. и производителями DRAM. По ним можно судить, что Rambus намеренно нарушал правила Joint Electron Device Engineering Council (JEDEC) и вынашивал тайные планы получения глобальных интеллектуальных прав (патентов) на технологии DRAM. Компания, нарушая правила JEDEC, проводила скрытую политику патентования всего, что относится к технологиям SDRAM, в том числе используя идеи, открыто высказывавшиеся на конференциях JEDEC. Результаты этих махинаций вы можете видеть сами: Rambus судится со всеми, кому не лень, требуя процентов с продаж всего, что относится к DRAM.

Напомню, что, согласно опубликованным в начале февраля результатам, Rambus получил 15 миллионов долларов дохода путем "выколачивания" денег из производителей DRAM, из этой суммы около пяти миллионов получат адвокаты компании. Есть предположение, что "дело JEDEC" может не только отобрать эту сумму у чудо - патентологов, но и вообще обанкротить Rambus.

VIA наступает по всем фронтам

Как известно, в последнее время компания VIA не только серьезно потеснила Intel на рынке чипсетов для материнских плат, но уже и обогнала. Останавливаться на этом она не намерена, и февральские события - тому подтверждение.



В качестве главного калибра выступил новый чипсет от VIA, Apollo Pro 266, предназначенный для систем на базе процессоров Pentium III/Celeron. Наиболее значимым нововведением стала давно уже обещанная поддержка DDR SDRAM. Таким образом, VIA стала одним из первых производителей, выпустивших чипсет с поддержкой DRAM нового поколения.

Не менее значимым событием стало появление KT 266, продолжения удачной линии чипсетов, предназначенных для систем на базе процессоров от AMD, Athlon Thunderbird и Duron. Как и в случае с Apollo Pro 266, новинка поддерживает DDR SDRAM. К слову, сама AMD несколько месяцев назад выпустила AMD 760, но данный чипсет оказался весьма и весьма "сырым" и фактически повторил печальную судьбу Intel 820.



Остается надеяться, что VIA выпустит чипсет еще и для Pentium-4, естественно, с поддержкой DDR SDRAM. В таком случае гегемонии Rambus придет конец.

Вечерело, а цена на память все падала и падала...

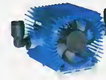
Ситуация с модулями памяти по сравнению с прошлым месяцем практически не изменилась. А это означает, что цены на память как падали, так и продолжают падать. Впрочем, приближение весны коечто изменило - цены стали падать еще быстрее. Например, если в середине января средняя цена по Москве на модули памяти 128 Мб PC133 составляла порядка 75 долларов, к началу марта уже вполне можно купить аналогичную продукцию менее чем за $50. Кто бы могу подумать о таком еще год назад...

Такая ситуация больно ударила по производителям памяти. Крупнейшие тайваньские производители, такие, как Winbond, Mosel Vitelic и Nanya, объявили об убытках по результатам квартала. Hyundai вообще близок к банкротству, если так будет продолжаться и дальше, то подобная участь может постигнуть многих других.

Тем временем, дешевеет не только SDRAM. Незаметно для всех снижается цена и на DDR SDRAM. Скажем, модуль памяти Samsung 128 Мб уже сейчас стоит порядка 150-ти долларов и эта цена продолжает снижаться, конечно, не такими темпами, как PC100-133, но тем не менее. Так что, когда производство материнских плат на VIA Apollo Pro 266 и KT 266 выйдет на проектную мощность, популярность DDR SDRAM при нынешних ценах возрастет на несколько порядков. На этом фоне становится страшно за Rambus, упорно отказывающуюся снижать цены на RDRAM.

Для вас, оверклокеры

Французская компания Bacata приготовила небольшой, но приятный сюрприз для любителей разгонять процессоры. Специально для них выпущена новая модель кулера, Waterblock Twin Cooler W2B. Главная особенность новинки – это комбинированное воздушно-жидкосное охлаждение.



Данный агрегат предназначен для процессоров Intel FC-PGA, а также AMD PGA. Вещь получилась весьма серьезная: напряжение 12 В, скорость вращения 4500 об/мин, уровень шума составляет порядка 25 децибел. Довольно "голосистая" штука, но ведь вы не забыли, что за все хорошее приходится чем-то платить?

Pentium-III уходит со сцены

Как и следовало предположить, Intel начал постепенное вытеснение с рынка самого удачного за всю историю компании процессора Intel Pentium-III. Данная стратегия не относится к ноутбукам: к началу третьего квартала должен появиться модернизированный вариант процессора, известный как Tualatin, основанный на 0.13-микронной технологии. Что же касается настольных систем, то к третьему кварталу P-III фактически исчезнет с этого рынка, освободив дорогу преемнику, Pentium-4.

К слову, Pentium-4 уже сейчас начинает реально конкурировать с продукцией AMD. Стоимость 1.3 Pentium-4, в которую не входит цена за 128 Мб RIMM, в начале марта составляла уже 350 долларов, и это притом, что уже к июню, по планам Intel, планируется еще одно резкое снижение цен. Единственное, что сейчас в теории сдерживает популярность процессора, это то, что Intel с упорством продолжает политику поддержки лишь одного производителя памяти, скандально известной Rambus. Достаточно той же VIA выпустить чипсет под Pentium-4 с поддержкой DDR SDRAM, и за будущее процессора можно не волноваться.

Не стало Клода Шеннона

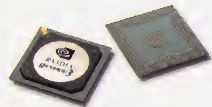
26-го февраля на 84 году жизни скончался один из отцов-основателей математической теории информации Клод Шеннон. Его работы во многом способствовали развитию ЭВМ в 40-е года, заслуги Шеннона в истории вычислительных машин неоценимы. Глубокие аналитические труды Шеннона по теории ключевых цепей были одними из тех научных работ, на которые опирались конструкторы ранних вычислительных машин. Достаточно сказать, что его работы преподают на кафедрах многих ВУЗов до сих пор.

Андрей Воробьев (anvakams@ixbt.com)
Александр Медведев (unclesam@ixbt.com)

ОБЗОР nVIDIA

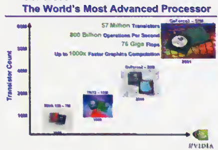


Бизнес - это искусство извлекать деньги из чужого кармана, не прибегая к насилию.
М. Амстердам



Весна уже здесь. Метнув лучик своего взгляда, на секунду показалась она из-за угла часовых стрелок, запахом жизни пронеслась мимо нас, и вновь была припорошена снежком. Но мы-то знаем, что она рядом, ждет своего часа, свернувшись в пружину, готовится выскочить, раскидав во все стороны фейерверк зеленых листьев, осветить землю солнцем, подарить нам новую любовь. А может быть, и не одну... Кто знает, каким еще словом можно охарактеризовать чувства человека, питаемые им по отношению к только что приобретенному графическому ускорителю последнего поколения? Как же еще можно потратить столько денег, если не по любви...

Представляем NVIDIA GeForce3



Спецификации GPU GeForce3:

- технологический процесс производства: 0.15 мкм;
- число транзисторов: 57 миллионов;
- частота графического ядра: 200 МГц;
- число пиксельных конвейеров рендеринга: четыре;
- число текстурных блоков на каждом конвейере рендеринга: два;
- возможность наложения до четырех текстур на один пиксель за один проход (требуется два такта, если число комбинируемых текстур больше двух);
- интерфейс памяти: 128 бит;
- поддерживаемые типы памяти: DDR SDRAM/SGRAM;
- на момент выхода карты на базе GeForce3 будут оснащаться 3.8 нс памятью, работающей на частоте 230 (460) МГц;
- пиковая пропускная способность шины памяти (230 МГц DDR): 7 Гб/с;
- поддерживаемый объем локальной видеопамяти: до 128 Мб (большинство первых карт будут иметь 64 Мб);
- RAMDAC: 350 МГц;
- максимальное разрешение: 2048x1536@75Hz;
- интегрированный в чип TMDS трансмиттер позволяет подключать мониторы по цифровому интерфейсу (DVI), разрешение до 1600x1200 включительно;
- интерфейс внешней шины: полная поддержка AGP x2/x4 (включая SBA, DME и Fast Writes) и PCI 2.2 (включая Bus mastering);
- Аппаратный T&L с производительностью, эквивалентной 76 миллиардам операций с плавающей точкой в секунду;
- полная аппаратная поддержка всех возможностей MS DirectX 8.0 и OpenGL 1.2;
- полностью поддерживаются аппаратные вершинные шейдеры (VertexShaders) DX8, версия 1.1;
- полностью поддерживаются аппаратные пиксельные шейдеры (PixelShaders) DX8, версия 1.1;
- имеется поддержка объемных текстур;
- имеется поддержка кубических карт среды (Cube environment mapping);
- поддерживается проективные текстуры (projective textures);
- имеется поддержка аппаратной тесселяции гладких поверхностей - прямоугольных и треугольных патчей (RT Patches);
- аппаратная поддержка рельефного текстурирования следующих типов: Embosing, Dot Product3 и EMBM;
- имеется поддержка S3TC и всех пяти DXTC методов компрессии текстур;
- имеется поддержка отсечения примитивов по произвольно заданным плоскостям;
- имеется поддержка FSAA на основе различных методик мультисэмплинга (MSAA);
- аппаратные средства для экономии полосы пропускания видеопамяти: поддержка сжатого формата;
- буфера глубины (compressed Z) и раннего определения видимости точек (HSR на базе early Z test);
- поддерживаются текстуры с размером вплоть до 4096x4096 @ 32 bit.

Фильтрация и fillrate

Как мы уже знаем, чип имеет два текстурных блока на каждом из четырех пиксельных конвейеров (как и GeForce2 GTS/Ultra). Есть и отличие - реализована возможность накопления результатов работы текстурных блоков: можно комбинировать до 4-х текстур за один проход. В случае использования трилинейной или анизотропной фильтрации задействуются одновременно два блока, уменьшается число текстур, комбинируемых одновременно (пример: одна трилинейная и две билинейных текстуры). Даже с учетом того, что современные игры строят сцену в 2-4 прохода, используя при этом, как минимум, по 2 текстуры, причин для паники нет. Да, нас ожидает заметное падение производительности, особенно при использовании 32-хточечной анизотропной фильтрации, но положение спасает тот факт, что в реальных приложениях лишь одна основная текстура фильтруется с такими потерями. Карты освещения и отражения, текстуры детализации и прочее не требуют даже трилинейной фильтрации. Итак, включая анизотропную фильтрацию, мы должны быть морально готовы к падению скорости на проценты (при наихудшем раскладе вдвое), но никак не больше. Далее мы подробно исследуем вопросы скорости и качества анизотропии на конкретных приложениях, а пока давайте посмотрим на различные вариации комбинированных фильтраций, которые можно получить на различных чипах за один проход:

Методы фильтрации	GeForce3	RADEON	GeForce2
1 билинейная текстура	1 такт (800)	1 такт (366)	1 такт
2 билинейные текстуры	1 такт (800)	1 такт (366)	1 такт
3 билинейные текстуры	1 такт (800)	1 такт (366)	-
4 билинейные текстуры	2 такта (400	-	-
1 трилинейная	1 такт (800)	1 такт (366)	1 такт
1 трилинейная + 1 билинейная	2 такта (400)	1 такт (366)	-
1 трилинейная + 2 билинейных		2 такта (400)	- -
1 анизотропная (8 точек)	1 такт (800)	-	1 такт
1 анизотропная (16 точек)	2 такта (400)	2 такта (183)	-
1 анизотропная (24 точки)	-	2 такта (183)	-
1 анизотропная (32 точки)	4 такта	-	-
1 анизотропная (8 точек) + 1 билинейная	2 такта (400)	-	-
1 анизотропная (8 точек) + 2 билинейных	2 такта (400)	-	-
1 анизотропная (16 точек) + 1 билинейная	3 такта (266)	2 такта (183)	-
1 анизотропная (16 точек) + 2 билинейных	3 такта (266)	-	-

*** В скобках указаны теоретические значения пиксельного fillrate.**

Полноэкранное сглаживание

Пришло время уделить особое внимание технологиям полноэкранного сглаживания (FSAA), ведь именно с появлением GeForce3 у них есть все шансы стать повсеместно применяемыми. В отличие от предыдущих чипов, где мы имели дело с суперсэмплингом (SS FSAA или SSAA), GeForce3 обладает возможностью проводить полноэкранное сглаживание на основе мультисэмплинга (MS FSAA или MSAA). Этот метод существенно экономит текстурный fillrate, используя одно вычисленное значение цвета для всех пикселов сглаживаемого блока (как правило, 1x2 или 2x2). Приведем схему (слева), иллюстрирующую различные методы полноэкранного сглаживания.

Серым и голубым цветом обозначены два соседних полигона. Мы наблюдаем за тем, что происходит на их границе. Именно границы, порождающие пресловутую ступенчатость, требуют сглаживания больше всего. Цифрами обозначены различные вычисляемые значения цвета. Если на полигоне цифра встречается несколько раз - мы имеем дело с мультисэмплингом, и вычисленное значение цвета записывается сразу в несколько позиций. GeForce3 способен записать одно значение в 1, 2 или 4 результирующих точки буфера кадра. Черными линиями выделен блок сглаживания, в пределах которого записываются одинаковые значения для мультисэмплинга и различные для суперсэмплинга. Жирным выделена область, используемая для формирования результирующего цвета точки, выводимой на экран монитора. Отметим, что эта область не обязательно совпадает с одним блоком сглаживания, она может заходить и на территорию соседних, для обозначения этого указывается число точек, используемых в формировании окончательного значения (например, 5 или 9 tap). Таким образом, мы реализуем некий постфильтр, сглаживающий также и все изображение целиком.

Не следует думать, что мультисэмплинг совершенно "бесплатен" с точки зрения производительности. Во-первых, необходима постобработка, превращающая буфер, рассчитанный с избыточным разрешением, в результирующее изображение. Во-вторых, увеличение (в 2 или 4 раза) размера исходного буфера существенно нагружает шину памяти. В-третьих, на краях полигонов мы все же вынуждены рассчитывать несколько значений цвета для каждого блока сглаживания, следовательно, чем больше мелких полигонов, тем выше потери производительности. Но, как бы там ни было, подобный подход (на реальных приложениях) получает преимущество в сравнении с методами SSAA, что мы и покажем на практике, но чуть позже. Кроме того, запатентованный NVIDIA метод 1x2 MSAA метод с подозрительным названием Quincunx позволяет получить близкое к 2x2 SSAA качество сглаживания при существенно более низком падении производительности.

Кэширование и сбалансированность

Огромное количество транзисторов в GeForce3 не пропало даром. Результаты тестов показывают, что архитектура чипа существенно лучше сбалансирована, нежели предыдущие творения NVIDIA. Чип уже не упирается "чуть что" в пропускную полосу памяти. Инженеры NVIDIA говорят, что множество кэшей (для значений текстур, буфера кадра, глубины и геометрических данных) и специальная "кроссбар" архитектура (позволяющая оптимизировать доступ различных блоков чипа к выбираемым из памяти или получаемым от процессора данным, а также к результатам работы предыдущих блоков) помогают GeForce3 не тратить впустую ни единого такта на реальных задачах. Чип использует свой потенциал почти на 100%. Мы проверим это заявление на практике и посмотрим, на что были потрачены миллионы транзисторов и десятки человеко-лет разработки.

Нет сомнений, что хорошо сбалансированный чип ровно проявит себя в любых задачах, в то время как излишняя мощь, таящаяся лишь в отдельных блоках, - пустая трата денег покупателя. Эта скрытая мощь вряд ли будет высвобождена в большинстве реальных применений. Именно поэтому не имело никакого смысла дальше увеличивать число конвейеров и/или текстурных блоков. Что же было сделано вместо этого?

Но сначала скинем покров тайны и представим миру долгожданные карты на базе GeForce3!

Карты, установка и драйверы



Расскажем о тех видеокартах, которые мы успели исследовать в нашей лаборатории. Отметим сразу, что эти образцы, по заявлениям производителей, на 99% соответствуют серийными картам (возможно, слегка будет изменена разводка PCB и чипы памяти будут иметь радиаторы охлаждения), которые вскоре поступят в продажу.

ASUS AGP-V8200



Карта имеет AGP x2/x4 интерфейс, 64 Мб DDR SDRAM памяти, размещенной в 8-ми микросхемах на лицевой стороне PCB.

На графическом процессоре установлен обычный кулер, которого в свое время было совершенно достаточно для охлаждения GPU GeForce2 GTS. Имели место слухи, что GeForce3 очень сильно греется, но это неверно. Несмотря на колоссальное количество транзисторов в чипе, новый технологический процесс 0.15 мкм с семислойным дизайном позволил создать процессор с довольно низким энерго-

потреблением и тепловыделением. Если взглянуть на фотографию корпуса GPU, то видно, что он все еще маркирован кодовым названием "NV20".



Отметим еще одну особенность нового дизайна PCB карт на базе GeForce3 - он предусматривает два способа монтажа TV-out: как непосредственно на самой PCB, так и посредством дочерней платы с TV-out (такой способ мы уже видели у карт на базе GeForce2). Дизайн PCB карт на GeForce3 предусматривает наличие DVI-I интерфейса (на данной видеокарте есть только разводка, а самого разъема DVI нет). Интересно отметить, что разработчики поменяли местами гнезда VGA и DVI, перенеся первое наверх PCB.

ASUS AGP-V8200 Deluxe



Карта имеет AGP x2/x4 интерфейс, 64 Мб DDR SDRAM памяти, размещенной в 8-ми микросхемах на лицевой стороне PCB.

Карта AGP-V8200 Deluxe полностью спроектирована инженерами ASUSTeK с целью реализовать поддержку традиционных для серии Deluxe функций, таких, как прием и оцифровка видеопотоков, вывод изображения на телевизор и работа со стерео-очками. Подчеркну еще раз, что мы рассматриваем сэмпл - опытный образец, поэтому у серийных видеокарт могут быть некоторые отличия.

Leadtek WinFast GeForce3



Карта имеет AGP x2/x4 интерфейс, 64 Мб DDR SDRAM памяти, размещенной в 8-ми микросхемах на лицевой стороне PCB.

Как и в случае ASUS AGP-V8200, представленная плата выполнена точно по эталонному дизайну от NVIDIA и все серийные карты будут иметь почти такой же вид. Видеокарта Leadtek WinFast GeForce3 оснащена полным набором дополнительных функций, таких, как TV-out (причем он смонтирован на самой PCB, а не на дочерней карте) и DVI-интерфейс для подключения цифровых мониторов. Обращаю внимание на то, что новый дизайн предусматривает смещение VGA-гнезда в верхнюю часть PCB, а DVI, наоборот, в нижнюю. На графическом процессоре установлен традиционный для Leadtek огромный радиатор с вентилятором, который обеспечивает эффективное охлаждение.

Gigabyte GA-GF3000D



Карта имеет AGP x2/x4 интерфейс, 64 Мб DDR SDRAM памяти, размещенной в 8-ми микросхемах на лицевой стороне PCB.

Видно, что по дизайну GA-GF3000D практически не отличается от предыдущей карты, т.е. карта от Gigabyte выполнена эталонному дизайну от NVIDIA. Впрочем, почти все серийные карты на базе GeForce3 будут производиться именно по эталонному дизайну. Зато карты от Gigabyte всегда можно будет узнать по ярко-лазурному цвету PCB, что является визитной карточкой этой уважаемой компании. Видеокарта Gigabyte GA-GF3000D оснащена полным набором функций: TV-out (на этот раз TV-out смонтирован на дочерней карте) и DVI-интерфейс для подключения цифровых мониторов.

Установка и драйверы

Перед рассмотрением работы программного обеспечения и результатов тестирования следует ознакомить читателя с конфигурацией тестового стенда:

- процессор Intel Pentium III 1000 MHz:
- системная плата Chaintech 6OJV (i815);
- оперативная память 256 MB PC133;
- жесткий диск IBM DPTA 20GB;
- операционная система Windows 98 SE;
- на стенде использовались мониторы ViewSonic P810 (21") и ViewSonic P817 (21").

Тестирование проводилось при отключенном VSync, а для сравнительного анализа были использованы видеокарты ATI RADEON 64MB (Retail-поставка, частоты 183/183 МГц) и Leadtek WinFast GeForce2 Ultra.

Относительно полноценной поддержкой нового графического процессора обладают пока только драйверы версии 10.50 (бета).

Ввиду того, что все четыре видеокарты на базе GeForce3, исследуемые в рамках данного обзора, показали полностью идентичную производительность, в дальнейшем мы будем использовать в наших тестах результаты только одной из карт, абстрактно обозначая как NVIDIA GeForce3.

Возможности GPU GeForce3 на примерах из DirectX 8.0 SDK

Итак, попробуем подробно рассмотреть все технологические новшества нового графического процессора. Для тестирования мы будем использовать различные примеры из DirectX 8.0 SDK, некоторые из которых были нами модифицированы, дабы получить возможность наглядно продемонстрировать выигрыш, получаемый благодаря использованию сжатого формата Z буфера или HSR. Но для начала продемонстрируем несколько скриншотов из прекрасных технологических демо-программ NVIDIA, использующих пиксельные шейдеры:

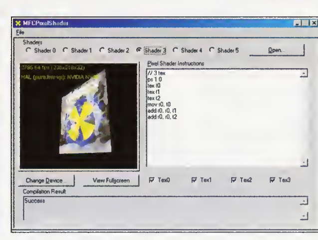




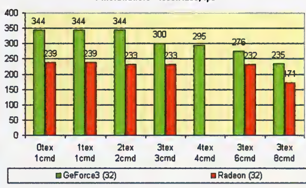


На скриншотах выше последовательно демонстрируются попиксельные отражение, преломление и тени. Итак, первое, с чем нам предстоит иметь дело, - это пиксельные шейдеры. Для начала отметим, что физически в GeForce3 нет никакого интерпретатора для пиксельных шейдерных команд - последовательное исполнение слишком медлительно для подобных задач. Код пиксельного шейдера транслируется в параметры настройки 8 стадий комбинационного конвейера чипа, которые, по сравнению с предыдущим поколением ускорителей, были обогащены множеством новых возможностей, позволяющих не только исполнять все шейдерные команды, но и реализовывать некоторые другие дополнительные эффекты, которые вскоре станут доступны через соответствующие расширения OGL, а позже, возможно, и в виде новой версии ассемблера для пиксельных шейдеров. Итак, важно понимать, что это лишь 8 ступенчатый конвейер, хотя и чрезвычайно гибко настраиваемый.

Мы модифицировали программу mfcpixelshader так, чтобы она позволяла нам измерить производительность исполняемого шейдера. Также мы добавили в нее загрузку четырех текстур:



Тестирование проводилось с использованием нескольких шейдеров, начиная с самого простого, не использующего ни одной текстуры, и заканчивая достаточно сложным шейдером из 8 команд, задействующим все текстурные блоки и оба значения освещения. Итак:

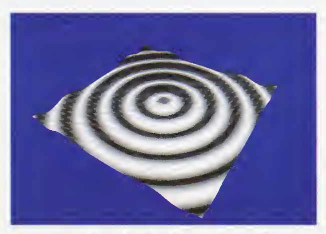


Для сравнения приведены результаты, полученные на RADEON. Тест проводился в режиме 1600x1200@32, дабы максимально снизить зависимость результатов от параметров, связанных с геометрическими преобразованиями. Внизу приведены кодовые обозначения шейдеров в виде Xtex Ycmd, где X количество одновременно используемых текстур, а Y - длина шейдера в стадиях конвейера.

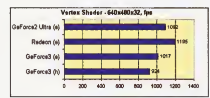
На результатах хорошо заметна задержка в такт, вызываемая использованием более 2-х текстур одновременно у GeForce3, и странное, резкое падение производительности в случае шейдера максимальной длины. Я не нашел этому никакого разумного объяснения, кроме как наличия перезагрузки комбинационного конвейера, например, при достижении края полигона. Как известно, время перезагрузки зависит от количества стадий. Но в таком случае не ясно, почему результаты первых 4 шейдеров практически идентичны.

Как бы там ни было, желающие поэкспериментировать могут самостоятельно скачать SDK с сайта Microsoft и проверить все свои предположения.

Следующий тест измеряет скорость выполнения достаточно сложного вершинного шейдера:



Для сравнения мы приведем значения, полученные в режиме с программной змуляцией вершинных шейдеров (напомню, что наш стенд оснащен процессором Pentium III 1000 MHz).



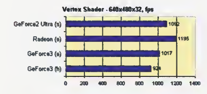
Где (h) обозначает использование аппаратного, а (s) программного исполнения шейдера. Как мы видим, аппаратная реализация шейдеров GeForce3 сравнима по производительности с самыми мощными из современных процессоров. Но не следует забывать, что при программном исполнении шейдера в данном синтетическом тесте ресурсы центрального используются по максимуму, а в случае программной змуляции в реальном приложении мы получили бы заведомо более низкие значения, т.к. ресурсы CPU пришлось бы делить между множеством других, не менее важных задач, нежели эмуляция шейдера.

Кстати, вершинные шейдеры являются настоящей программой, последовательно выполняемой блоком HW T&L. И здесь от ее длины или используемых команд зависит многое. Однако столь подробное исследование выходит за рамки данной статьи.

Следующий тест - матричный блендинг, с использованием двух матриц:



Для сравнения мы приведем значения, полученные аппаратным блендингом и программной змуляцией как для самого матричного блендинга, так и для зквивалентного ему шейдера.

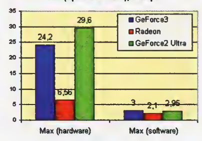


Здесь (hm) обозначает аппаратный двухматричный блендинг, (hv) зквивалентный вершинный шейдер, а (sm) и (sv) их программную змуляцию соответственно. Цифры удивительно близки, но, как бы там ни было, следует отметить, что в случае программной змуляции выгоднее вершинный шейдер, а в случае аппаратного исполнения - простой матричный блендинг. Здесь GeForce3 существенно производительнее чипов предыдущих поколений. Очевидно, что для получения наибольшей отдачи программистам необходимо комбинировать аппаратный матричный блендинг и шейдеры (для прочих геометрических нужд), исполняя их на аппаратном уровне.

Далее мы детально протестировали производительность HW T&L и его взаимодействие с растеризатором, использовав для этой цели модифицированный пример optimized mesh:



Мы получили предельные значения для зтого несложного синтетического теста с непростой моделью, состоящей из 40000 полигонов, выводя одновременно 32 уменьшенных модели в маленьком окне, изменение размера которого уже переставало сказываться на количестве обрабатываемых в секунду треугольников. Это верный признак "насыщения" системы CPU-HW T&L. Но не следует забывать, что с появлением новых, более производительных центральных процессоров GeForce3 может показать несколько большие результаты.
Для сравнения мы приводим максимальные значения, полученные на программной змуляции:



Цифры означают миллионы треугольников в секунду. Что интересно, для GeForce2 Ultra мы практически достигли заявленного производителем значения (31 миллион). А вот до цифры 60 млн. GeForce3 еще далеко.
На подобном незатейливом тесте карта на базе GeForce3 проигрывает GeForce2 Ultra строго в соответствии с разницей в тактовой частоте, что наводит на мысль о практически идентичной валовой производительности блока HW T&L. RADEON смотрится бедным родственником на этом фоне, но мы-то знаем, что современные игры (за исключением считанных единиц, таких,как Giants) еще не исчерпали потенциала его HW T&L. Когда же они будут способны переварить GeForce3, нам остается только догадываться. Далее мы измерили зто же число в реальных разрешениях, дабы проследить, насколько растеризация оказывается сдерживающим фактором для HW T&L. Приведем величину падения производительности в процентах для различных разрешений:

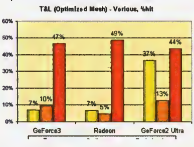
T&L (Optimized Mesh) - Rasterizing, %hit

640x480x32
1024x768x32
1600x1200x32

GeForce3: 38%, 44%, 61%
Radeon: 16%, 24%, 38%
GeForce2 Ultra: 47%, 58%, 76%

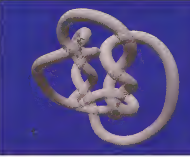
Видно, что с этой точки зрения наиболее сбалансированной картой (в данном синтетическом тесте) является RADEON. А GeForce2 Ultra явный аутсайдер - производительность ее HW T&L практически всегда остается невостребованной.

Теперь выполним три зксклюзивных теста. Отключим Z буфер и исследуем влияние этого фактора на скорость вывода сцены, а также отключим отсечение обратных граней и оптимизацию модели перед выводом (оптимизация - сортировка ее вершин так, чтобы вершины, используемые одним треугольником, находились поблизости в буфере вершин, упрощая жизнь кзшу вершин и блоку их выборки):



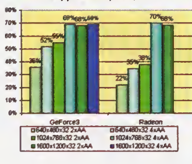
Полученные результаты говорят о том, что по сравнению с GeForce2 Ultra, работа RADEON и GeForce3 с Z буфером организована чрезвычайно эффективно. И, что самое главное, вероятно, они используют схожие технологии сжатия Z - величина падения производительности совершенно идентична. Наиболее зффективное (с точки зрения оптимизированной модели) кзширование имеют RADEON и GeForce3, а GeForce2 Ultra вновь аутсайдер. От технологии HSR в данном тесте зависело немного, но все равно сознательно внесенные обратные грани меньше всего ударили по RADEON. Позднее мы попробуем найти более весомое подтверждение гипотезе о высокой зффективности реализованного в GeForce3 метода HSR.

Приведем изображение модели, нарисованное с отключенным Z буфером (1) и обратными гранями (2):





В заключение посмотрим на величину падения производительности при использовании (средствами DX, из самой программы) 2x и 4x FSAA:



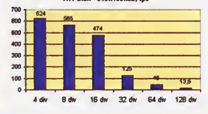
Очевидно, что в случае GeForce3, MSAA абсолютно не бесплатен на подобных сценах - большое количество полигонов дает о себе знать. Кроме того, есть подозрение, что 2x MSAA режим, активизируемый из DX 8 программ, есть не просто 1x2 MSAA, а полноценный Quincunx, о качестве которого будет сказано чуть ниже.

Теперь протестируем производительность аппаратной тесселяции гладких поверхностей.





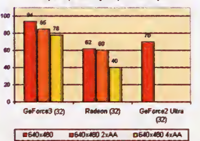
Сравнивать тут, к сожалению, не с чем - программная эмуляция HW T&L эту возможность не поддерживает. Поэтому просто приведем зависимость производительности от числа разбиений сторон патча:

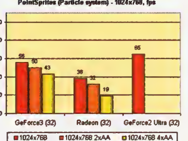


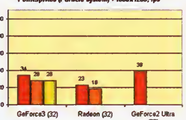
Видно, что где-то после значения 16 наступает перелом и производительность заметно снижается, но уже и при такой детализации модель выглядит весьма гладкой.

Еще один тест - PointSprites. Система частиц, отражающихся от поверхности. Результаты приведем без комментариев, отметив только, что реализация оных у RADEON очень хороша с точки зрения производительности (если принять во внимание его тактовую частоту), но подкачала в качестве - текущие драйверы накладывают текстуру на спрайты неединичного размера неверно.

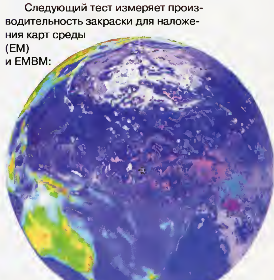




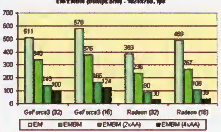


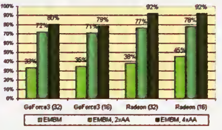


Следующий тест измеряет производительность закраски для наложения карт среды (EM) и EMBM:



У всех карт, участвующих в этом тесте, EMBM не бесплатен:

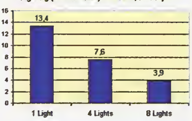




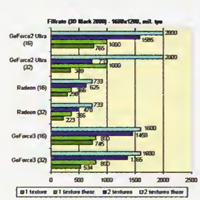
Налицо практически идентичные результаты в 16 и 32 бит цвете и несколько меньшее падение производи-

тельности для GeForce3. Также удивляет существенное падение скорости при включенном FSAA - даже у GeForce3 в 2х режиме. Как мы видим, существуют несложные DX 8 приложения, способные, по той или иной причине, существенно проиграть при включенном FSAA. Возможно, причина в том, что хотя они и несложны, но построение изображения занимает сравнимое с проходом сглаживания время.

Теперь проведем несколько распространенных синтетических тестов. 3DMark 2000 позволил нам проследить за зависимостью производительности HW T&L от числа источников света:

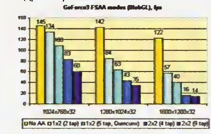


Все то же существенное линейное падение, хорошо знакомое нам по картам на базе GeForce2. Но, не следует забывать, что вершинные шейдеры позволяют нам подсластить этот факт возможностью использовать большее число источников света или более сложные техники освещения на наш выбор. Для GeForce3 он ограничен только длиной программы шейдера (до 128 команд) и нашей фантазией. Приведем значения fillrate, теоретические и измеренные на практике:



Наименее сбалансированной архитектурой оказался GPU GeForce2 Ultra, наиболее сбалансированными являются GPU RADEON и GeForce3 с попеременным успехом. Именно величины их fillrate наиболее близки к теоретическим значениям, а, следовательно, сильнее раскрывают потенциал своей тактовой частоты и числа конвейеров.

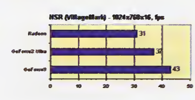
А этот тест (на основе несложного скринсэйвера) позволяет проследить падение производительности GeForce3 в различных принудительных режимах MSAA, описанных нами ранее и выбираемых в панели настроек драйвера:



Как видно, в разрешении 1024x768 мы вольны выбирать любые методы сглаживания, режим 1280x1024 оставляет нам метод 1x2 и Quincunx, а в 1600x1200 лучше использовать "как есть". Эта картина очень характерна для GeForce3, но об этом чуть позднее, при обсуждении результатов реальных игровых тестов. И, напоследок, хорошо известный тест эффективности HSR, VillageMark (сцена с огромным значением overdraw):



А вот и полученные в этом тесте результаты:



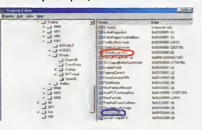
Высокая эффективность реализации HSR у GeForce3 - вне всяких сомнений. А близость к нему значения, полученного у карты на базе GeForce2 Ultra, объясняется более высокой тактовой частотой ядра у этого GPU. Но и RADEON, что называется, приятно удивил... Схожесть результатов снова наводит на мысли о схожести реализованных аппаратно методик - вероятно, GeForce3 также имеет дело с иерархическим Z буфером и HSR на его основе.

Результаты тестирования в игровых приложениях

Quake3 Arena, OpenGL

Для тестирования мы использовали версию 1.17 игры Quake3 Arena от id Software с использованием двух бенчмарков: demo002 и quaver.

Производительность при максимальном качестве графики и анизотропная фильтрация



Я не случайно привел скриншот из registry. Обратите внимание на переменную, выделенную красным цветом, - DefaultLogAniso. Именно через нее и можно включить анизотропную фильтрацию в OpenGL. К сожалению, сырость новых драйверов сказывается на удобстве настройки такой важной функции, как анизотропная фильтрация. Включить ее привычным способом через настройки дисплея в данном случае не получится. После тщательных исследований была найдена формула получения "степени" анизотропной фильтрации, то есть число используемых текстурных сэмплов:

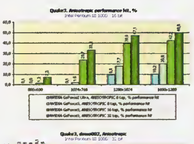
AF=2^(DefaultLogAniso+2)

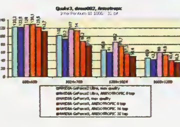
Таким образом, анизотропная фильтрация на GeForce3 может образовываться 8-ю, 16-ю или 32-мя сэмплами. В Сети гуляла информация о возможности 64-сэмпловой анизотропии, однако это практически невероятно. Два объединенных TMU могут выбирать до 8 сэмплов за такт, то есть за 2 такта можно осуществить

16-сэмпловую анизотропию, а за 4 такта - 32-сэмпловую (точно также на ATI RADEON можно наблюдать максимальную выборку в 24 сэмпла, учитывая наличие 3-х TMU на каждом конвейере).

Качество 32 сэмпловой анизотропии выше всяких похвал. Ниже мы покажем, какое падение по скорости вызывает использование максимального числа сэмплов, и станет ясно, что 64-сэмпловая анизотропия просто иррациональна. К тому же, опытным путем было установлено, что переменная DefaultLogAniso имеет максимальное значение 3.

Подчеркну, что все тесты проводились при максимально возможном качестве (уровень детализации геометрии - High, детализация текстур №4, трилинейная фильтрация включена):





Всем хорошо видно, как приходится жертвовать скоростью для достижения лучшего качества. Возникает вопрос: "А оно того стоит?".

Давайте посмотрим:

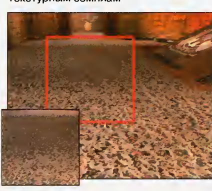


Анизотропная фильтрация по 8-ми текстурным сэмплам

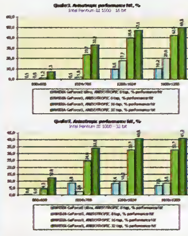
Анизотропная фильтрация по 16-ти текстурным сэмплам



Анизотропная фильтрация по 32-м текстурным сэмплам



Я думаю, что последний скриншот наглядно показывает, какого великолепного качества и четкости можно добиться на GeForce3, правда, отдав за это около 30 fps производительности в 1024x768x32. Тут уж каждому придется выбирать самостоятельно. Кстати, о потерях производительности. Давайте посмотрим на картину в целом:

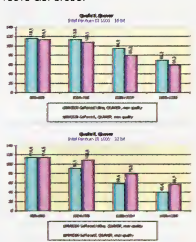


Да, действительно, цена за красоту и качество довольно велика. Но повторю, что каждый волен выбрать компромиссное решение между наилучшим качеством и великолепной производительностью, GeForce3 предоставляет в полной мере и то, и другое (в отличие от GeForce2 Ultra - ориентированной скорее на скорость и Radeon - ориентированного более на качество).

Теперь рассмотрим производительность GeForce3 без анизотропной фильтрации при максимально возможном качестве. Надо обратить внимание на то, что в 16-битном цвете GeForce3 почти не получает преимущества, здесь наблюдается проигрыш более скоростному сопернику в лице GeForce2 Ultra. Зато в 32-битном цвете мы видим прямо противоположную, отрадную картину. Посмотрите, насколько сильно обогнала карта на GeForce3 оппонента! И при этом частота графического ядра ниже, чем у GeForce2 Ultra.

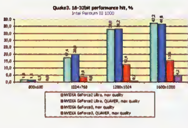
Налицо действие новых технологий кэширования и наглядная демонстрация сбалансированной архитектуры - то, о чем мы говорили выше, при представлении нового графического процессора - GeForce3. Теперь мы имеем возможность играть в разрешении 1280x1024@32bpp при максимальном качестве, совершенно забыв про то, что когда-то 3D-акселераторы постоянно подтормаживали там, где нам хотелось бы наблюдать всю красоту трехмерной графики. Более того, даже в режиме 1600x1200@32 карты на GeForce3 обеспечивают прекрасный уровень играбельности в играх типа Single Play (я сам с удовольствием поиграл в Giants в таком разрешении).

В игре Quake3 есть один уровень, который стал весьма любимым для многих тестеров. Это Q3DM9, в котором используется много текстур большого размера, общий объем которых, как правило, превышает 32 мегабайта даже в низких разрешениях. Когда-то был изготовлен демо-бенчмарк QUAVER, при помощи которого многие измеряли и измеряют производительность графических акселераторов в "тяжелых" условиях при сильной нагрузке. Когда мы исследовали карты на базе GeForce2 Ultra, то этот бенчмарк был нам хорошим помощником. Посмотрим, как поведет себя в этом тесте GeForce3:



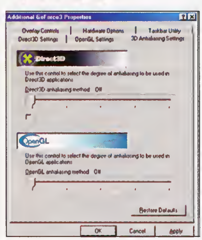
Видно, что картина полностью повторяется с 16-битным цветом, а при 32-битном цвете вновь наблюдаем первенство GeForce3. Теперь оценим в целом величину падения производи-

тельности при переходе с 16- на 32-битный цвет:



У GeForce3 просто блестящие результаты, не правда ли? Конечно, скептики сразу же возразят, что, мол, за счет более низкой скорости в 16-битном цвете и получилась такая небольшая разница в производительности. А нужно ли вообще использовать 16-битный цвет с картами на базе GeForce3? Может быть, пора вообще забыть о нем, как о тяжелом сне? Видеокарты класса GeForce3 (да и GeForce2 Ultra) могут обеспечить отличные результаты и в "труколоре". Если же у вас монитор не поддерживает высокие разрешения (вроде 1600x1200), то мы советуем вам обратить внимание на такую вещь, как анти-алиасинг.

Общая производительность и анти-алиасинг



В драйверах версии 10.50 настройка эффекта сглаживания (анти-алиасинг, AA) вынесена в отдельную закладку, объединяя в одном месте регулировки AA для Direct3D и OpenGL приложений. Возможности настроек для обоих API полностью идентичны. Напомню, что NVIDIA GeForce3 использует новый метод мультисэмплинга для реализации AA, о котором было рассказано выше. Мы можем использовать следующие режимы AA:

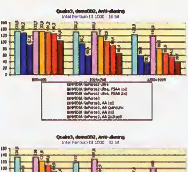
MSAA 1x2

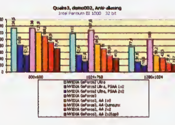
Quincunx (метод, запатентованный NVIDIA)

MSAA 2x2

MSAA 2x2tap9

С каждым из способов читатель уже познакомился выше (в теоретическом смысле), мы же покажем, что все это дает на практике:





Прежде всего, надо отметить, что в этой части обзора тестирование при 16-битном цвете проводилось в режиме Fast, а при 32-битном цвете использовался режим High Quality.

Рассмотрим производительность NVIDIA GeForce3 при отключенном AA. В 16-битном цвете какие-либо отличия от GeForce2 Ultra отсутствуют, а вот 32-битный цвет показал всю силу нового графического процессора. Мы уже говорили об оптимизациях в этом GPU, которые дают возможность 200-мегагерцовому графическому ядру GeForce3 легко обходить 250-мегагерцовый GeForce2 Ultra, имея при этом эквивалентное количество конвейеров рендеринга и текстурных модулей.

Теперь бросим взгляд на качество, которое может нам дать использование того или иного режима AA:

Анти-алиасинг 1x2



Анти-алиасинг Quincunx

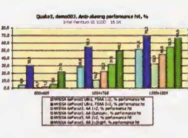


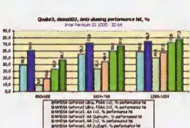
Анти-алиасинг 2x2



Посмотрите внимательно и убедитесь, что новый режим AA - Quincunx обеспечивает превосходное качество картинки. Теперь взглянем на диаграммы выше. Если на GeForce2 Ultra мы можем получить примерно аналогичное качество только в режимах FSAA 2x2 и выше, потеряв при этом колоссальную долю производительности (например, в 1024x768x32 мы получим скорость всего около 33 fps), то на GeForce3 режим Quincunx дает нам 71 fps в том же разрешении. При этом качество AA в большинстве случаев выше! Полагаю, что будущим владельцам GeForce3 будет весьма приятно иметь широкий выбор режимов работы карты: можно использовать высокое разрешение 1600x1200 или низкое разрешение в паре с AA.

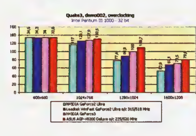
Однако вернемся к общей оценке влияния AA на производительность:





Мы помним, что по качеству анти-алиасинг у GeForce3 в режиме Quincunx (розовый столбец) примерно соответствует и даже превосходит режим 2x2 SSAA у GeForce2 Ultra (синий столбец на диаграмме). Даже в относительных единицах видно, что SSAA проигрывает везде. Конечно, MSAA далеко не бесплатный, как обещалось в рекламных материалах, однако при мощи GeForce3 он дает отличные результаты по производительности.

Производительность при разгоне



Самой разгоняемой оказалась карта ASUS AGP-V8200 Deluxe, она-то и представлена на диаграмме выше. Обратите внимание на то, что даже самый максимальный разгон GeForce2 Ultra не смог поднять производительность этой карты до уровня GeForce3. Прирост производительности от разгона GeForce3 не стал весьма существенным ввиду незначительной разгоняемости самого GPU. Более подробно вопросы разгона и влияния частот работы памяти и графического ядра по отдельности мы рассмотрим несколько позже в отдельном материале. Сейчас я хочу лишь отметить, что по итогам проведенных исследований разгона можно сделать вывод о переносе центра "тяжести" производительности с частоты работы памяти на частоту графического процессора. Плата на GeForce3 уже намного более сбалансирована, и дальнейший рост производительности уже упирается не в пропускную способность видеопамяти, а в скорость работы самого графического процессора. Зато какие возможности по выпуску без особых усилий модификаций GeForce3 с приставкой Pro или Ultra :-)

Болевая точка - S3TC...

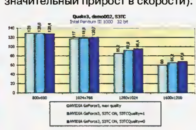
Многие владельцы видеокарт на базе GeForce/GeForce2 знают, что при включении S3TC в OpenGL в 32-битном цвете наблюдается очень неприятная картина:



Проблема низкого качества сжатых текстур у карт на базе GeForce/GeForce2 связана с неприятной особенностью аппаратной распаковки текстур, упакованных в формате DXT1. При распаковке таких текстур чип оперирует с 16-битным текселем. Такая реализация декомпрессии приводит к бандингу при распаковке текстур, которые содержат плавные цветовые градиенты. К огромному сожалению, эта проблема досталась в наследство и GeForce3. Однако не все так плохо. Если посмотреть по тексту этой статьи немного выше, то при рассмотрении анизотропии приводился скриншот из Registry, где можно увидеть переменную S3TCQuality, обведенную синим цветом. По умолчанию она равна 0, а если ей присвоить 1, то картина довольно сильно меняется:



Ключ S3TCQuality влияет на динамическую упаковку текстур. Установка этого ключа в значение 1 приводит к тому, что OpenGL драйвер начинает упаковывать текстуры в формат DXT3 вместо формата DXT1. При этом наблюдается небольшая потеря в скорости. Общее влияние использования S3TC на производительность мы покажем на диаграмме ниже (16-битный цвет не привожу, так как, во-первых, эта глубина цвета для GeForce3 уже не актуальна, а во-вторых, включение S3TC в этом случае дает крайне незначительный прирост в скорости):



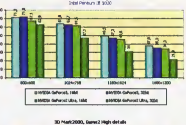
Выводы очевидны и комментариев не требуют, хотя я лично не включал бы S3TC без надобности (дивидендов это приносит мало, если только не играть на специальных уровнях от Diamond). Вопросы использования S3TC в OpenGL в целом на ряде акселераторов мы подробно рассматриваем в 3DGiTогах, где читатели смогут с ними ознакомиться.

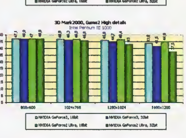
3DMark 2000 Pro, DirectX

Для тестирования мы использовали версию 1.1 популярного бенчмарка 3DMark 2000 Pro от MadOnion с использованием двух тестов: Game1 и Game2. Оба теста прогонялись при максимальном уровне детализации (High Details).

Производительность и анизотропная фильтрация

Вначале рассмотрим скоростные показатели GeForce3 в Direct3D. Если в OpenGL уже давно имеется такой универсальный и популярный бенчмарк, как Quake3, а также есть игры на этом движке, где имеется возможность измерения средней производительности (FAKK2, например), то в Direct3D в этом плане совсем все плохо. Есть 2.5-летней давности Expendable, который не выдерживает уже никакой критики с точки зрения нагрузки акселераторов новыми функциями и эффектами, да и все... В 3DGiTогах мы еще используем Unreal в Direct3D, который на высоких разрешениях хоть как-то отражает возможности ускорителей, однако сырость драйверов версии 10.50 сделала невозможность использования этого бенчмарка из-за отсутствия в Unreal какого-либо текста. Нет, он есть, конечно, но его не видно, в т.ч. и timedemo. Поэтому пришлось обратиться к синтетическим тестам. В принципе, игровые тесты из 3DMark 2000 довольно реально отражают ситуацию по нагрузке акселератора. Особенно если это режим High Details. Именно в нем мы и проводили тестирование:

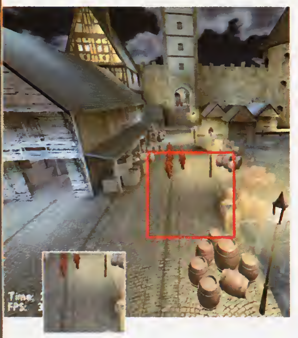




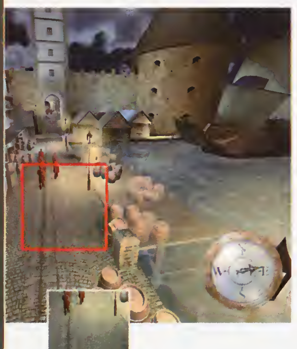
Видно, что в 16-битном цвете GeForce3 незначительно опережает GeForce2 Ultra, а вот в 32-битном цвете это преимущество становится очевидным и осязаемым.

Отмечу, что наконец-то в драйверах от NVIDIA появилась возможность форсирования (принудительного включения) анизотропной фильтрации в Direct3D. До сего момента только само приложение могло управлять этой фильтрацией, однако игр с поддержкой анизотропии практически нет. Теперь, внеся изменение в Registry, создав переменную FORCEANISOTROPICLEVEL (выделено зеленым) и дав ей значение 2, мы получаем в Direct3D анизотропную фильтрацию, правда, пока лишь самого минимального уровня - на основе выборки из 8-ми сэмплов:

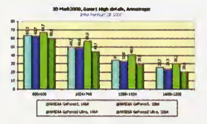
Что же мы при этом получаем? Анизотропная фильтрация отсутствует, FORCEANISOTROPICLEVEL=0

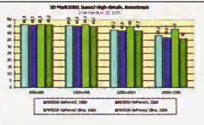


Анизотропная фильтрация присутствует, FORCEANISOTROPICLEVEL=2

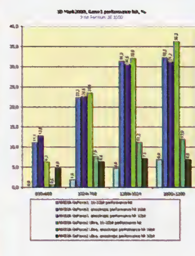


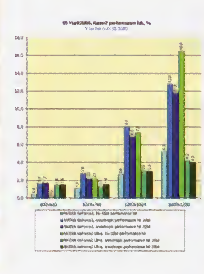
Разница в качестве весьма наглядна. Но как это скажется на производительности? Ведь еще из раздела по Quake3 стало понятно, что “бесплатный сыр бывает только в мышеловках”.





Интересно отметить, что на GeForce2 Ultra в 16-битном цвете включение анизотропии минимальным образом снижает производительность. Впрочем, интересно оценить влияние использования анизотропной фильтрации на производительность в целом:





Из приведенных диаграмм видно, что величина падения скорости у GeForce3 при активизации анизотропии намного выше, чем у GeForce2 Ultra. Этот момент пока несколько непонятен. Возможно, что одно и то же значение переменной FORCEANISOTROPICLEVEL по-разному влияет на истинную “степень” анизотропной фильтрации на различных акселераторах, хотя я особых отличий визуального плана не усмотрел.

На тех же диаграммах можно увидеть и величину падения производительности при переходе с 16- на 32-битный цвет. И опять мы констатируем, что разница в производительности при переходе у GeForce3 очень мала по сравнению с тем, насколько падает производительность у GeForce2 Ultra.

Есть еще один весьма хороший пример, где наглядно видно, что дает включение анизотропной фильтрации, это демо NV Gothic:

Анизотропная фильтрация отсутствует, FORCEANISOTROPICLEVEL=0



Анизотропная фильтрация присутствует, FORCEANISOTROPICLEVEL=2



К сожалению, это приложение лишено встроенного бенчмарка, поэтому мы можем лишь ограничиться визуальным сравнением.

Выводы

Как совершенно верно заметил Джон Кармак после презентации GeForce3 на MacWorld, следовало бы назвать GeForce2 другим именем, например чем-то вроде GeForce256 Pro ввиду отсутствия в этом чипе революционных изменений относительно предшественника, а вот цифру "2", как символ нового поколения GPU, имеющего вполне революционные технологии, присвоить нынешнему GeForce3.

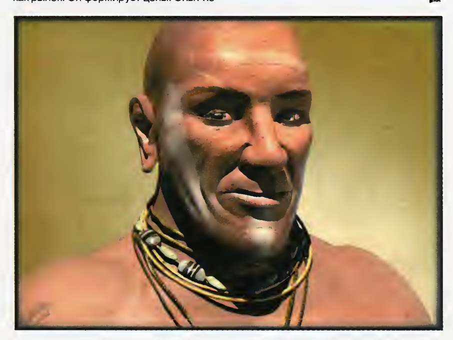
Полноценная аппаратная поддержка Microsoft DirectX 8.0, которая дает разработчикам приложений широкие возможности по программированию очень интересных эффектов и их использованию в играх, а пользователям впоследствии - наслаждение превосходной графикой.

Новый уникальный движок NVIDIA nFinite FX, дающий разработчикам игр большие возможности по гибкому использованию механизма HW T&L, который отныне стал полностью программируемым. В конечном итоге выиграет от этого опять пользователь, поскольку производители игр уже не станут использовать HW T&L "для галочки", то есть, чтобы просто было, раз это в моде. Более полноценная нагрузка GPU по операциям HW T&L даст реальное высвобождение ресурсов центрального процессора под иные нужды, например, расчеты физики движения тех или иных объектов или частей (то же управление мимикой лиц, например, требует от центрального процессора немало вычислений, чтобы корректно выставить задачу для акселератора).

Наконец-то мы видим действительно сбалансированный 3D-ускоритель, у которого относительно низкая пропускная способность видеопамяти не урезает добрую половину потенциала GPU. Применение технологий кэширования и оптимизация работы с Z-буфером обеспечивают феноменальный успех GeForce3 в реальных приложениях. GeForce3, даже имея меньшую тактовую частоту, чем у его предшественника в лице GeForce2 Ultra (а конвейерную архитектуру точно такую же), продемонстрировал великолепную производительность, сбросив в архив истории такое понятие, как 16-битный цвет в 3D-графике.

Новая технология анти-алиасинга методом мультисэмплинга, а особенно патентованный режим Quincunx дают пользователям прекрасное качество 3D-картинки при отсутствии катастрофического падения производительности. В самом деле, ну какой еще ускоритель даст возможность получить практическое отсутствие "лестниц" по краям объектов в разрешении 1024x768x32 и при скорости в 70 fps! Только GeForce3.

Ложкой "дегтя" остается, безусловно, стоимость карт на базе GeForce3. Разумеется, как не пытайся обойти этот вопрос, он будет постоянно напоминать, что данные изделия, мягко говоря, не очень популярны среди пользователей компьютеров именно из-за их цены. С другой стороны, есть такое понятие, как рынок. Он формирует цены. Опыт показывает, что если какая-либо фирма начинает бездумно и неоправданно завышать цены, то рано или поздно ее ждет провал или даже крах (Hercules, 3dfx). Директор по продажам европейского представительства NVIDIA Рой Тейлор на недавней конференции партнеров фирмы ASUSTek так ответил на вопрос о росте цен на их продукцию: *"Мы выставляем цену в $50 - нас ругают, предрекают забитые склады и т.п. А мы продаем все чипы до последнего. Потом мы выставляем цену в $75 - нас еще больше ругают, кто-то бьется в конвульсиях, а мы продаем все чипы опять до последнего. Что мы будем делать на следующем этапе? - Догадаться несложно. Мы не были бы бизнесменами, если бы не поступали так. Вот когда продажи резко сократятся, когда образуется масса товара, не имеющего сбыта, вот тогда мы уже будем думать, а не завысили ли мы цены... Впрочем, мы всегда сможем снизить цены"*



Комментарий

Юрий Пашолок

Итак, nVidia устроила очередную революцию. С появлением GeForce 3 игровая индустрия вплотную приблизилась к фотореалистичной графике, причем произошло это даже раньше, чем предполагали. Разработчикам игр, по сути, развязали руки.

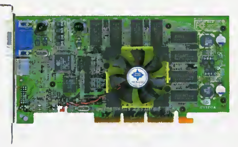


Как всегда, в авангарде новейших технологий оказалась id software. Именно демонстрация NewDooM Engine, прошедшая на MacWorld, всколыхнула общественность. И немудрено: если в Quake III Arena на одного персонажа уходило порядка восьмисот полигонов, то теперь такое количество (если не большее) используется лишь на одну только голову. Благодаря этому получается картинка, не намного отличающаяся от фотографии (ролик с выставки вы можете найти на нашем диске).

По сути, "гонка вооружений" среди разработчиков игр уже началась. На начало марта было анонсировано более десятка игр, в той или иной мере использующих возможности нового GPU. Среди них значится и многообещающий Unreal 2. Разработчики из Legend (напомню, что эта фирма выкупила права на вселенную Unreal у Epic Games) пространно заявляют о том, что, благодаря новинке от nVidia, они смогут создавать монстров из трех–пяти тысяч полигонов, а в игроков будет вложено и того больше (десять тысяч).

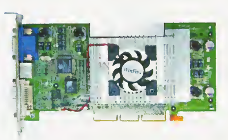
Скорее всего, подобные изменения ждут и знаменитый Halo, разрабатываемый Bungie Software для игровой консоли X-Box. Дело в том, что в качестве графического процессора приставки от Microsoft значится продукт от nVidia, известный под кодовым именем NV2A. По сути, это не что иное, как модернизированный NV20, ныне известный как GeForce 3. А если еще учитывать заявления о том, что NV2A будет быстрее NV20 раз здак в четыре...

Тем временем уже восемь производителей заявили о выпуске видеокарт на базе GeForce 3. Среди этого многообразия я рекомендую обратить особое внимание на две фирмы, MSI (MicroStar) и LeadTek.



Не секрет, что знаменитая фирма Creative (до недавнего времени официальный партнер nVidia) постепенно уходит с рынка видеокарт. Во многом причиной тому стала неудача с Riva TNT: в свое время было закуплено огромное количество чипов, однако спрос на них оказался не такой большой, как ожидался, в результате до сих пор на складах Creative лежит достаточное количество нереализованной продукции. Таким образом, nVidia стала искать нового официального партнера, коим, судя по всему, и стала MSI. Ничего в этом удивительного нет: компания успела заработать весьма высокую репутацию да и продукция ее нареканий не вызывает, зато цена получается ниже, чем у конкурентов. Вполне можно предположить, что GeForce 3 от MicroStar окажется одним из лучших по соотношению цена/качество, а учитывая то, что продукция официальных партнеров, как правило, стоит дешевле, получается весьма вкусный продукт.

Любителям же разгона я рекомендую обратить особое внимание на продукцию LeadTek. Эта фирма,



всего два с половиной года работающая на рынке видеокарт (до этого она делала аналогичную продукцию для знаменитых Silicon Graphics), почти с самого начала получила признание как производитель наиболее разгоняемых и быстрых карт на чипсетах от nVidia. Не исключено, что подобная ситуация сложится и с GeForce 3.

Теперь давайте немного поговорим о ценах. Конечно, объявленная цена в $600 за GeForce 3 не многим по карману. Однако сколько раз мы уже убеждались, что объявленная и реальная цены значительно отличаются друг от друга, в случае с GeForce 3 эта аксиома также действует.

Единственным на сегодня производителем, назначившим цену в 600 долларов, стал ASUS. В данном случае следует учесть, что подобную стоимость имеет модель Deluxe (давняя слабость фирмы), а кроме того, ASUS уже "прославила" себя значительным завышении цен на продукцию при, скажем так, не самом лучшем ее качестве. Куда более реально выглядит предложенная ELSA цена в $500 за модель Cladiac 920C, которая обладает практически теми же возможностями, что и ASUS 8200 Deluxe. К тому же в настоящий момент покупать подобную карту попросту нет смысла, ибо игры, в полной мере поддерживающие новые технологии, появятся не раньше конца лета, а к тому времени цена на платы будет порядка 200-300 долларов.

Надо сказать, что конкуренты не дремлют. Единственная на сегодняшний день фирма, реально конкурирующая с nVidia (речь идет о канадской ATI), совсем недавно заявила о том, что к третьему кварталу этого года на свет появится RadeOn 2, который не только догонит, но и значительно обгонит GeForce 3. Учитывая по-настоящему революционный RadeOn, я лично склонен этому верить. Видимо, поверили и в nVidia, ибо проект NV25 был закрыт и в спешном порядке началась работа над NV30. Если ATI наконец решит вечную проблему с драйверами, то осенью нас ждет очередная революция, а, как известно, конкурентная борьба на руку в первую очередь нам, простым смертным.

Гран-при по "Magic: the Gathering" едет в Москву.

Виктория Казарина

Весной столицу ожидает наплыв гостей из разных стран. 21 и 22 апреля в Новом Манеже состоится международный турнир по игре "Magic: the Gathering". Это, конечно, не Олимпиада, и не чемпионат мира по футболу, однако около пятисот игроков из Европы и Америки уже заявили о своем участии. Прибавьте к этому постоянно растущее число российских любителей "Magic", и станет понятно, что россияне ожидает поистине грандиозное событие.

"Magic" появился на свет в 1993 году и за время существования успел объединить людей разных возрастов со всего мира. Миллионы людей в Англии, Германии, Америке, Японии, а в последние годы и в России в едином порыве покупают игровые наборы, собирают необходимые колоды карт, играют, ездят на соревнования, выигрывают призы, знакомятся и дружат. У них есть общие кумиры: человек, создавший игру, художники, оформляющие ее, и победители чемпионатов. У них есть общая цель – выигрывать. У них есть общий интерес – "Magic:the Gathering".

Что это такое и с чем его едят?

"Magic" - интеллектуальная настольная игра. Но зто не лото, не шахматы, не "монополия" и даже не карты. Хотя играют в "Magic" именно карточками, только не пиками и бубнами, а красочными карточками, каждая из которых имеет в игре свою силу. И важно не только то, какой ход выберет участник среди многообразия игровых комбинаций, но и карты какого уровня составляют его колоду. Ведь у каждого игрока своя личная колода, которую он пополняет, обмениваясь с друзьями редкими зкземплярами, покупая новые наборы карточек. Те, кто увлекается "Magic", уверяют, что она затягивает покруче компьютерных игр. Возможно, поэтому всего за восемь лет существования игра стала столь популярной во всем мире.

"Magic" – зто поединок магов. Каждый участник может почувствовать себя могущественным волшебником, повелевающим стихиями и черпающим в них свои силы, может вызывать к жизни самых диковинных героев и управлять ими, создавая непобедимую армию. Существуют карты 5 цветов, у определенного цвета свои особенности в игре. Карты каждого цвета делятся на три разновидности: карты, необходимые для получения магической знергии, необходимые для вызова существ и карты-заклинания. Вызванными существами можно атаковать противника, который, в свою очередь, может защититься своими существами и заклинаниями. Цель игры – победить своего соперника, лишив его всего запаса жизней.

Все в наших руках.

В "Magic" играют дома, на даче, в транспорте, в школе, в институте и даже на работе. Более целеустремленные игроки соревнуются в специально организованных клубах. Одержав победу в рамках клубной игры, победитель отправляется на городские состязания, потом на чемпионат России, а затем в случае удачи и на Международный турнир. Гран-при, намеченный на апрель, позволит любому желающему миновать зту длинную цепочку побед и начать свой путь к призу непосредственно на московском турнире.

Все желающие, будь то школьник-новичок или профессионал с многолетним стажем, будут зарегистрированы комиссией турнира. Затем компьютер "вслепую" разобьет участников по парам и начнется грандиозное соревнование, которого с таким нетерпением ждут поклонники "Magic". Преимущество выбранной системы оценки результатов в том, что даже проигравший в первом туре не "вылетает" из турнира со свистом, а продолжает борьбу с товарищами по несчастью, оказываясь тем самым на нижнем игровом уровне, но продолжая претендовать на награду.

А на награды организаторы московского Гран-при не поскупились – общий призовой фонд составляет $25000 США. Призы получат 32 победителя, набравшие больше всего очков по результатам двухдневного соревнования, и участники с самым низким рейтингом.

Главное - морально настроиться на победу и стремиться к ней по всем правилам игры. Однако и к поражению надо быть готовым, нужно уметь проигрывать. В любом случае присутствие на московском Гран-при может стать весьма полезным. Ведь только 21 и 22 апреля в Новом Манеже можно будет окунуться в накаленную атмосферу настоящих серьезных соревнований, поиграть с профессионалами мирового масштаба, познакомиться с новыми людьми и даже получить автограф художника на любимой игровой карте. А во второй день проведения Гран-при будут организованы многочисленные минитурниры самых разных видов игр для всех желающих.

Особое приглашение интересующимся, но по каким-то причинам не играющим! Приходите "болеть"! В любом спорте или игре важна поддержка. Ведь не зря сотни болельщиков сопровождают свои любимые команды по футболу или хоккею на все их выступлениях. Группа поддержки одним своим присутствием не позволяет игроку расслабиться, придает ему моральные силы и устремляет к победе. Не случайно многие чемпионы в интервью прессе первым делом благодарят своих болельщиков. НАШИ игроки в "Magic" добивались различных успехов, но пока ни разу не занимали первых мест на международных турнирах. Говорят, дома стены помогают; так зто или нет - узнаем после подведения итогов гран-при, однако уверена, что сильный тыл не менее важен для НАШИХ будущих победителей.

Магическая Москва.

До сегодняшнего дня все крупные международные соревнования по "Magic: the Gathering" проводились в разных странах, но только не в России. Теперь же, пусть всего на два дня, Москва вправе называться "магической" столицей. Именно в наш город приедут сотни игроков и болельщиков, среди которых и довольно весомые в области "Magic" имена. Именно на наш город через телевизионный зкран будут смотреть с замиранием сердца любители зтой игры во всем мире. Именно мы можем стать основными участниками и болельщиками.

Мне удалось связаться с Феликсом Хубрзхстом (сотрудник компании Wizards of the Coast, организатор турниров по всей Европе) и поинтересоваться, почему именно Москве выпала честь провести Гран-при?

В последние годы "Magic" стала довольно стремительно заполнять игровое пространство в Восточной Европе. В России появилось много игроков довольно высокого уровня, да и простых любителей становится с каждым годом все больше. Однако очень не многие российские игроки могли бы позволить себе поездку на турнир, например, в Америку. Отчасти поэтому мы сочли нужным "привезти" Гран-при в Москву. К тому же у вас очень красивый город с богатой историей и интересной современностью. Думаю, игроки из разных стран с удовольствием воспользуются возможностью познакомиться с московскими достопримечательностями после напряженных соревнований.

Итак, свершилось! Международное соревнование по "Magic: the Gathering" в Москве. Это наша удача! Это наш шанс! И, возможно, наша победа! Вся надежда на ВАС, российские любители "Magic", не подведите. Успеха!



Андрей Алаев

BattleTech

Последние осанны

В прошлый раз мы остановились как раз на том, что собирались еще пару положительнейших моментов системы подробно разобрать и восхититься ими. Приступим же.

Самое главное, что изначально выделяло ВТ из массы подобных проектов и во многом остается его визитной карточкой, – это правила конструирования мехов. Дело в том, что ни FASA, ни кто бы то ни был не может придумать меха, на котором будут висеть 28 РРС, с десяток гаусс-райфлов, куча брони и вдобавок огромная скорость. Правила конструирования этого просто не допускают – у каждого компонента свой вес и объем и больше положенного в машину не влезет. А увеличение скорости приводит к пропорциональному увеличению массы двигателя, так что супер-манчкинского робота и не получится: все в равных условиях.

Помимо общего улучшения игрового баланса, правила конструирования ведут к увеличению потенциала игры практически до бесконечности, ведь каждый игрок может в соответствии с ними создать свою машину. Разумеется, такие чисто кастомные мехи запрещены в почти всех турнирах (манчкинская природа такова, что даже в пределах правил они создают нечто ужасное), но в обычной игре никто не мешает их использовать. Более того, возможно даже изобретение собственного оружия, что дает безграничные возможности для развития собственных кампейнов на базе уже существующей вселенной.

Такой подход к изобретению новых юнитов (правила конструирования есть и для мехов, и для танков, и для любой космической техники), безусловно, многое дает для баланса, но все же в конкретном сценарии надо же как-то распределять силы для ровной игры и одинаковых шансов на победу. Как это сделать? По количеству юнитов? Не пойдет, уж слишком они все различные. По тоннажу? Уже лучше, но ведь ясно, что клановские машины значительно мощнее и маневренней сфероидных собратьев аналогичного веса. Что делать?



На помощь приходит Battle Value, система, аналогичная "пойтновым" в массе других настольных игр. С помощью довольно-таки громоздких вычислений подводится итог боеспособности меха или танка или чего угодно. В расчет берется все – количество брони, скорость (и как фактор нападения, и как фактор обороны), вооружение, нагрев. Нельзя сказать, что в итоге получается цифра, абсолютно адекватно отражающая качества меха на поле боя, но, тем не менее, это максимально объективный подход. При условии равных суммарных Battle Value у сражающихся сторон и, что тоже немаловажно, по возможности равного числа юнитов обеспечивается совершенно равная игра. Кстати, прошедший турнир это доказал – у игроков равного класса в партии, где удача неожиданно не выкидывала фортелей с вероятностями, исход боя был не ясен до последних ходов. Я, например, с удовольствием вспоминаю свою партию в первом туре, когда я проиграл со счетом 3:4 в равной и интересной борьбе.

ФАСЫ больше нет?

Увы, это так. Компания, на протяжении более чем 15 лет радовавшая нас миром боевых роботов, объявила о закрытии своей деятельности. До апреля они еще выполняют заказы плюс к тому активно распродают все, что залежалось на их чикагских складах, а дальше... Что дальше?

Вернее, что привело компанию к краху? Есть множество версий. Во главе угла, конечно, стоят две причины: то, что BT суть не миниатюрная система, и менеджмент.

В отношении первого стоит немного подробнее раскрыть ситуацию. Дело в том, что в последнее время FASA вела четыре основных игровых линейки: BT, Shadowrun (замечательная ролевая игра), Crimson Skies (рассказ о настольной версии мы еще опубликуем) и VOR: The Maelstrom. Последняя была самой молодой, и зто было первое вторжение корпорации на территорию миниатюрных безгексовых воргеймов и, как ни странно, удачное. Вселенная и система получились интересными и вполне удачно продавались. Но зто была единственная миниатюрная игра от FASA. Все прочие не побуждали игрока покупать новые фигурки и наращивать армии – фактически, покупка фигурок к ним вообще была делом опциональным! А такие игры не приносят больших прибылей, увы.

Менеджмент же компании давно вызывал нарекания, приводил к утрате ведущих авторов (в прошлом году от сотрудничества по чисто денежным причинам отказался Стакпол). Даже продажа FASA Interactive товарищу Гейтсу явно пошла не впрок – денег в кассе не сильно прибавилось. Учитывая факт, что системы компании вообще по определению не могут приносить сверхприбыли, зто вполне могло привести к финансовому краху.

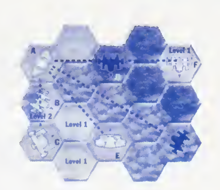


Последним гвоздем в гроб FASA стал Crucible. Компания разработала зту миниатюрную игру, вдохновившись успехом VOR, но просчиталась. Во-первых, она полезла на территорию фэнтези, в которой она разбиралась слабо (фантазийная RPG Earthdawn давно не поддерживается ФАСой, а продана мелкой фирме), и в итоге Вселенная, то есть то, что раньше у ребят получалось лучше всего, вышла примитивная и банальная. Ну и, во-вторых, правила были не дотестированы и не доведены до нормального состояния, а деньги в раскрутку и выпуск фигурок вбухали немалые. Итог мы все можем наблюдать.

Что же станет с линейками игр? Crimson Skies, скорее всего, подхватит Microsoft либо перепродаст ее кому-нибудь с толстым кошельком. Автор VOR, воспользовавшись уловкой в контракте, активно ищет покупателя на свою, хорошо себя зарекомендовавшую систему. Crucible, несомненно, умрет - туда ему и дорога. А что будет с двумя старейшими линиями компании, BT и Shadowrun?

Тут снова сделает отступление. Довольно давно один из отцов-основателей Джордан Вайсман ушел из FASA по неким своим личным причинам. Сейчас он руководит компанией WizKids, недавно выпустившей игру Mage Knight Rebellion. Это, кстати, весьма интересный гибрид традиционной миниатюрной системы и Magic: The Gathering, то есть, покупая новые наборы в свою армию, вы точно не знаете, что купите, а дешевый пластик позволяет делать зти наборы более чем доступными. Это плюс еще интересные нововведения в конструкции миниатюр и злементарные правила уже служит мощным раскручивающим фактором.

К чему зто все? Да к тому, что Вайсман и его конторка решил взять на себя те две линии, в изобретении которых он лично принимал самое деятельное участие. Теперь BT и SR имеют нового хозяина, который, впрочем, сохраняет молчание по поводу многих вещей. Что будет со Вселенной? Что будет с системой, не превратится ли она в очередное миниатюрное развлечение для широких масс? Не дает ответа. Одно можно сказать точно – BT более чем раскручен, в том числе и компьютерными релизами, и имеет настолько сильную когорту верных фанатов, что предполагать его смерть было бы по меньшей мере глупо.



Что, где и почем

Стоит отметить, что BT игра дешевая и зтим отлично подходящая для нашего потребителя. Фактически требуется только купить Battletech Master Rules, которые стоят около 25 долларов, и больше ничего вам не потребуется. Только зта книга является действительно нужной. Если же очень хочется применять некоторые правила третьего уровня, наиболее сбалансированные и отобранные самой FASA, то стоит потратить еще 15 баксов на Maximum Tech, дополнительный рулбук.



Наборы карт? Если вы будете играть официальные сценарии, они нужны, да и вообще фасовские карты штука неплохая, только вот платить деньги за то, что можно самому сделать в специальном, совершенно бесплатном редакторе и распечатать на принтере?

Официальные record sheets? Это уже и вовсе идиотизм! Зачем, когда вполне бесплатные и скачиваемые редакторы, например, Battlemech Designer 9.7 или The Drawing Board, не только позволяют распечатать вполне качественный лист с ТТХ любого меха, но и создавать свои машины (с помощью программы, конечно, зто делать значительно удобнее, чем на бумаге).

Миниатюры? 95% Российской Лиги BT года два играли солдатиками, вархаммеровскими фигурками, пуговицами, ластиками и монетами и частично продолжают таким образом играть и поныне. Миниатюра – приятное добавление к игре, ее интересно склеить и покрасить в цвета полка Мечей Света или просто в камуфляж,

но фактически все удовольствие вполне получается и без них.

И практически весь остальной игровой материал является точно таким же добавлением, которое вполне можно купить при наличии лишних денег, но делать это совершенно не обязательно. Например, для каждого фаната совершенно необходимы книги из серии Field manuals, содержащие информацию о вооруженных силах всех фракций. Но реально они, да и другие sourcebooks, правил содержат относительно немного, делая упор на неигровую информацию о Вселенной. Если же вам интересен просто спортивно-игровой аспект BT, сурсбуки вообще покупать не стоит. Да и те же Technical readouts содержат массу неигровой информации о мехах и прочей боевой технике, но для игры почти не нужны, ибо указанные там же ТТХ вполне можно найти в сети.



Исключение составляют две категории продуктов – официальные наборы сценариев и смежные игровые системы. Разумеется, можно прожить и без сценариев, создавая свои от балды или с помощью системы генерации случайных боев, заложенной в BMR. Но официальные миссии в основном отличаются хорошим балансом, интересны и позволяют отыграть известные "исторические" события Вселенной BT. Единственный минус: для их отыгрыша необходимы официальные же карты.

Смежные системы - разговор отдельный. Дело в том, что во Вселенной XXXI века дело не ограничивается только боями мехов и прочей техники на поверхности планет, Вселенная огромна и там хватит места еще на несколько систем.

Во-первых, это BattleSpace и Aerotech 2, отображающие космические сражения. Первая система концентрирует внимание на больших, крупномасштабных сражениях с применением могучих варшипов и нередко сотен истребителей, что довольно легко, поскольку они сгруппированы в юниты по 6-10 машин. Aerotech 2 же специально сделан для лучшего отыгрыша миссий авиационной поддержки наземных боев. Масштаб там поменьше, есть специальные абстрактные правила, сводящие воздушные бои к минимуму, но дающие возможность включить авиацию в сра-



жение (многим этого вполне достаточно).

Во-вторых, это стратегический вариант BT – BattleForce 2, в котором каждый юнит включает в себя как минимум 4 машины, что позволяет разыгрывать большие бои просто и быстро. Судите сами: сражение 12 на 12 юнитов в BT занимает не менее 6 часов, в BattleForce 2 же это сведется к бою 3 на 3 фишки. А масштаб подсистемы Planetary Assault позволяет командовать сразу ротами и батальонами на карте целой планеты. Причем заметим: оба стратегических масштаба полностью совместимы с традиционным BT и в любой момент один гекс планетарной карты можно превратить в кучу обычных карт, а две фишки в два десятка миниатюр. То же касается и BattleSpace и Aerotech2: все эти системы полностью совместимы между собой.

И, в-третьих, в такой детально проработанной Вселенной не могло не найтись места для ролевой игры. Собственно, Mechwarrior RPG существует уже довольно давно, но только к третьей, вышедшей в позапрошлом году, редакции авторам удалось создать действительно интересные правила, не лишенные, впрочем, недостатков. Главным же плюсом системы является интересный подход к генерации персонажа, похожий на Traveller, в котором при создании героя постепенно проходятся стадии его жизненного пути. Жесткая же привязка к вселенной BT делает ее хоть и менее привлекательной для сторонних товарищей, в то же время более интересной для фанатов. Кстати, MW3 также можно интегрировать с вышеперечисленными системами.

Осталось ответить только на два вопроса: где же все это купить и где во все это поиграть. До сообщения о закрытии FASA банальным ответом на первый вопрос был бы "в Саргоне!". Однако сейчас руководство компании явно не намерено продолжать заказывать BT-материалы, а с прошлого завоза старых осталось немного. После того, как FASA прекратит прием заказов, единственным местом, где еще можно будет купить BT-продукцию останутся онлайновые магазины и аукционы.

Однако в "Саргоне" по-прежнему можно поиграть в BT, хотя, скажем, в Москве Лига переместилась в собственный клуб "Страна Мечты" (www.stranam.da.ru), в котором, кстати, помимо BT можно сыграть и во многие другие настольные варгеймы и ролевки. Для интересующихся BT из других городов нашей бескрайней страны укажу два адреса: www.battletech.ru и battletech.karelia.ru. Первый сайт – центральный узел Российской Лиги BT, второй – самый мощный русскоязычный ресурс.

В общем, уважаемые, я скажу вам следующее: играйте в Battletech. Умереть ему уже не суждено, а занятие это на диво интересное. Присоединяйтесь.







Видимо, разработчики игры Disk Wars или просто Дисковых войн были большими оригиналами: использовать диски для обозначения фэнтезийных героев – такого еще не было! Причем эта форма очень забавно используется в игре – диски ходят, перекидываясь через себя. Сами диски оформлены в виде разнообразных существ – орков, драконов, эльфов и других.

Общие правила таковы: каждый игрок (а их может быть от двух до шести) получает по заранее оговоренному количеству армейских очков. На них можно закупить некоторое количество воинов различных родов войск и заклинаний. Закончив покупки, игроки принимаются расставлять своих подчиненных на поле боя. В правилах рассказано, как именно расставлять, и эта методика вполне удобна и сбалансирована.

Задачи каждой игры могут быть свои, например, уничтожить все войска оппонента или захватить некую точку на поле битвы. Или, скажем, продержаться определенное количество ходов. Правила одной конкретной игры можно менять так, как захочется игрокам.

Итак, войска расставлены, задачи определены - можно приступать. Когда начинается игра, вы видите лежащую на "базе" стопку дисков с заклинаниями и примерно такую же стопку с дисками, изображающими ваших верных воинов.

И, как говорится, понеслась... В первый раунд выкладывается верхний диск из стопки с войсками, во второй раунд они уже начинают ходить, перекидываясь через себя. Кстати, в зависимости от качеств того или иного воина диск может "ходить" несколько раз, таким образом пересекая до трети стандартного боевого поля (и собирая при этом пыль на полу, так что играйте лучше за столом). На третьем ходу уже могут возникнуть боевые конфликты, например, ваш воин находится в поле зрения воина противника. И, скажем, у вас - воин-лучник, который умеет стрелять, а у противника - воин-маг, не брезгующий заклинаниями. По правилам, "поле зрения" для стреляющих хоть чем-нибудь подразделений не превышает полметра от края одного диска-воина до другого диска-воина.

В ходе короткой разборки, прикидок вроде "у стрелка защита слабая, маг его завалил; зато стрелок мага подранил нехило" выясняется, что лучник благополучно отошел в лучший из миров (диск убирается с поля), а маг с серьезным ранением (о чем извещает положенная на него метка ранения) остается воевать. И так до тех пор, пока цель задания не будет выполнена.

Самое интересное во всем этом - различные типы войск. Естественно, что даже начинающие стратеги и тактики будут полагаться не только на простых и мощных ребят, но и пользоваться такими способностями, как Berserk (атака на порядок лучше), Missile (возможность стрельбы), Spellcaster (можно использовать магию), Flying (летающее существо) и так далее. Все это серьезно преображает игру.

К тому же в DiskWars имеется масса таких примечательных деталей, как мировоззрение воинов, не позволяющее набирать в одну армию злых троллей и хороших эльфов; расы, ограничивающие игрока тем, что армия должна как минимум на 50% состоять из воинов одной расы (из восьми имеющихся: Эльфы (Elves), Утук Илан (Uthuk Yllan), Карлики (Dwarfs), Нежити (Undead), Рыцари (Knights), Жрецы (Accolytes), Builders Дракониды (Dragonkin) и Орки (Orcs); уникальные воины, обладающие какими-нибудь невероятными способностями, и многое другое. Немалое количество заклинаний и различие их по уровням сложности использования также вносит своеобразный колорит в игру.

В целом, учитывая увлекательность битв, интуитивность правил, возможность коллекционирования, разработанную игровую вселенную, где все действительно зависит от тебя, да еще плюс ко всему скромную цену (около 10$ за стартер), можно смело сказать: да, эта новинка может понравиться всем любителям фэнтези. Только правила лучше изучать хотя бы вдвоем.

Материал предоставлен компанией "Саргона"

НОВОСТИ

You said, you wanted evolution
The ape was a great big hit
You say you want a revolution, man
and I say that you're full of shit
"Disposable Teens",
Marilyn Manson

...Ах, каков запах. Чувствуете? Весна... Да, в РуНете снова весна и, как следствие, продолжение кибер- зволюции. Одиннадцатая весна принесла в РуНет еще больше сервисов, больше услуг, больше ресурсов, еще больше трясины в информационное болото. Но стало ли в нем интереснее блуждать? Наверное, да. Но кто-то может сказать иначе. Вот пришли инвестиции, и зона .Ru все больше и больше стала обращаться в бизнес. Коммерческие ресурсы наполняют крупнейшие баннерные сети, оккупируют популярные каталоги, поисковые машины переходят на платную основу и от раза к разу все больше бракуют "любительские" проекты. Капитализация. Мой читатель, ты часто упрекаешь меня в том, что я игнорирую твои проекты. Однажды ты даже высказал мнение, что я пишу по заказу и мне за то немало доплачивают. Мой друг, ты ошибаешься. Я не стану отрицать, что западная модель максимально внедряется в нашу повседневность, однако, к счастью, свет пока еще виден. :) Некогда весьма популярные и интересные некоммерческие интернет-проекты стали обращаться в коммерческие, а то и того хуже – закрываться и пропадать; новых рождается мало, а те, что рождаются, по сравнению с коммерческими, себя почти не афишируют, потому до нашего раздела долетают крайне редко. Об одном из таких "некогда популярных, ныне заброшенных" мы поговорили с его автором, одной из самых известных личностей РуНета, талантливым дизайнером и журналистом Сидором Х. Синебрюхоффым, результат ищите рядом.

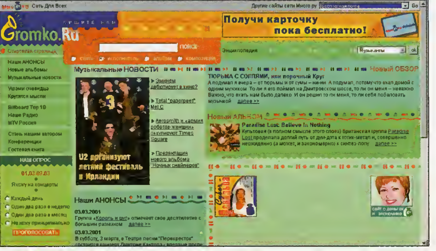
А начнем мы сегодня, по обыкновению, со многого...

У Много.Ру снова пополнение

Казалось бы, чего может не хватать такому большому общественно-развлекательному порталу как Mnogo.Ru, пригревшему уже порядка двух десятков разного рода проектов? Однако выяснилось, порталу действительно не хватало еще двух сайтов, двух – Sportsmen.Ru и Gromko.Ru. И он их заполучил.

Первый призван вести пропаганду спортивного образа жизни, что, необходимо заметить, является весьма своевременным поступком. Как, вы не слышали о том, что российским правительством было принято решение перенести рекламу табачных изделий в Интернет? Да, действительно, все, с чем раньше вы могли сталкиваться в газетах, журналах, а также на уличных стендах, теперь будете наблюдать в любимом РуНете. Ну вот не считает пока наше правительство сетевое пространство за средство массовой информации, что поделать. На данный момент сайт располагает информацией только о лыжном спорте, в перспективе – популяризация и других видов. Второй новоспекшийся ресурс целиком и полностью посвящен музыке всех направлений и стилей.

По заявлению руководства Mnogo.Ru, после данных двух открытий компания планирует приостановить размножение ресурсов и заняться формированием и рекламой уже существующих.



За срочное рассмотрение заявок "Яндекс" взимает плату

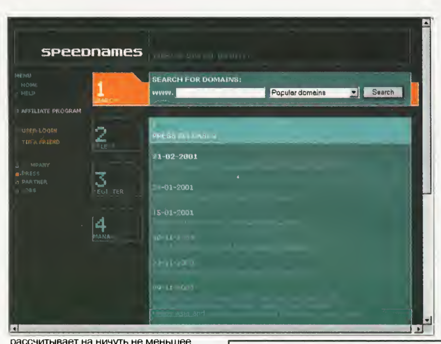
23 февраля компания "Яндекс" объявила о введении платной услуги: ускоренное рассмотрение заявок на внесение сайтов в свой каталог. К необходимости данного нововведения руководство поисковой системы пришло после многочисленных вопросов пользователей относительно наиболее быстрого способа занесения ресурса в списки поисковой машины. В настоящий момент сотрудники "Яндекса" обрабатывают около 300 заявок в день, потому некоторым сайтам суждено простаивать в очереди несколько месяцев.

Новая услуга будет стоить 100 долларов. Для учащихся высших учебных заведений установлена скидка в 30%. Помимо того, в честь Дня защитника Отечества существенные скидки предоставлялись официальным армейским сайтам. Всем воспользовавшимся данной услугой компания гарантирует индексацию ресурса в течение трех дней, что совсем не означает его обязательное размещение в каталоге. Если ресурс не соответствует какому-либо критерию каталога, в размещении ему будет отказано без возврата денег за рассмотрение заявки.

Обычное внесение ресурса в каталог по-прежнему остается бесплатным.

Speednames: доменные имена теперь и на русском

В среду 21 февраля компания Speednames, специализирующаяся в области регистрации доменов в международных зонах .com, .net, .org, объявила о расширении спектра своих услуг. Теперь, помимо привычных доменов на английском языке, стала возможной регистрация мультиязычных доменных имен, включающих специфические знаки европейских языков. Как заявлено в пресс-релизе, русский язык также включен в список. Таким образом, мы имеем возможность получить во владение доменное имя вроде www.навигатор.com. Озираясь на опыт компании, с ноября 2000 года, когда регистрация доменов стала возможна с использованием японских, китайских и корейских иероглифов, за первые пять недель количество зарегистрированных адресов составило что-то около 700 тысяч! Касаемо доменов с использованием специфических европейских языковых символов, руководство Speednames



рассчитывает на ничуть не меньшее проявление активности со стороны физических и юридических лиц.

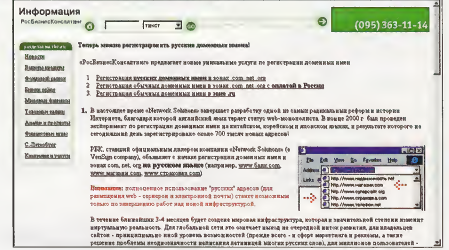
До недавнего времени компания Speednames являлась единственным обладателем сертификата от VeriSign Global Registry Services на право осуществления регистрации мультиязычных доменных имен.

Помимо этого компания обладает присужденным ICANN (www.icann.org) правом на администрирование доменных имен в новой зоне .info. А также уже составляет бесплатную очередь желающих приобрести домен в готовящихся к открытию международных зонах .info, .biz и .name.

Трактор.Com – первый домен на русском языке

Российский холдинг РосБизнесКонсалтинг (http://www.rbc.ru) решил выступить в качестве соперника компании Speednames по регистрации доменных имен с использованием кириллицы. Холдинг действует на правах официального дилера компании Network Solutions (http://www.networksolutions.com), и, кроме того, он становится представителем РосНИИРОС и приступает к регистрации доменных имен в зоне .Ru.

Глядя на весь этот ажиотаж, международная организация по присвоению доменных имен и номеров ICANN данную инициативу назвала крайне "преждевременной", мотивировав это необходимостью модернизации DNS-серверов. Однако, как пояснил пресс-секретарь РБК, на самой первой эксплуатационной стадии в самом броузере при помощи алгоритма RACE будет происходить конвертация кириллицы в латиницу, вернее, вообще в символы, понятные серверу. Что же касается резких заявлений со стороны ICANN, здесь мы можем лишь предполагать причину ее недовольства: одна из самых радикальных реформ за всю историю Интернета грозит английскому языку потерей статуса веб-монополиста.



Согласно объявленному пресс-релизу (http://www.rbc.ru/info/info_rusdomain.shtml), регистрация русскоязычного домена в зонах .com, .org, .net составляет 30 долларов США, перерегистрация – 30 долларов в год без учета НДС.

Интернет-радиостанция "Катюша" уже в бою

Еще одно открытие пришлось в этом году на День защитников Отечества – эксклюзивно для сети Интернет начала вещание военно-патриотическая радиостанция "Катюша". Проект создан на базе военно-патриотического форума Vif2.Ru при сотрудничестве с агентством RBC.Ru, выступившим в роли основного новостного поставщика.

"Катюше" предстоит вещать круглые сутки, причем исключительно в Интернете. По мнению руководства проекта, такое однонаправленное вещание располагает как существенными плюсами, так и минусами. К минусам можно отнести значительно меньшую аудиторию слушателей по сравнению даже с малоизвестными офлайновыми радиостанциями (как показатель, посещаемость проекта Vif2.Ru, при котором будет вещать "Катюша", составляет приблизительно 10000 человек в день). А к плюсам – минимальные финансовые вложения и широкие возможности для рекламы.

Планируется, что радиостанция в первую очередь будет являться информационной, причем, несмотря на неофициальный статус военно-патриотической радиостанции, новости не



будут носить исключительно военный характер. Помимо новостей эфир также будут заполнять несколько передач, прямые трансляции важных встреч на высшем уровне, пресс-конференции, а также музыкальные композиции и концерты. В ближайшее время планируется опробование видеоряда.

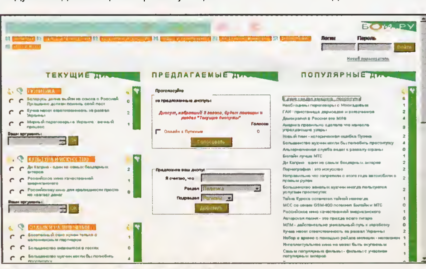
Интернет-радиостанция вещает в формате Windows Media и Real Audio, в перспективе – создание технологии полуавтоматического цифрового вещания, при котором пользователь сможет сам выбирать наиболее удобный формат радиостанции. Опробовать первую в России интернет-радиостанцию "на деле" можно по адресу http://www.katusha.ru.

Бои.Ру – зона горячих диспутов

Портал Jewish.Ru презентовал населению РуНета новую площадку по обсуждению "наболевшего" в виде конференций и голосований, расположившуюся по адресу Boi.Ru. Тематическая принадлежность проекта максимально разнообразна: от политики и культуры до автомобилей и Интернета. От прочих сетевых аналогов Бои.Ру отличается оригинальностью правил. Помимо того, что вы имеете возможность предложить свое направление дискуссии, у вас также есть возможность четко обозначить свою позицию в ведении других диспутов, а также аргументировать оную. Таким образом, выстраивается общая картина посетителей ресурса по отношению к тому или иному вопросу. По заявлению создателей, главной преследуемой целью сайта является разнообразие досуга пользователей безо всякого уклона в политику. На сайте также имеется модератор, беспощадно удаляющий "все оффтопики и явные наезды на личности".

В будущем к сервисам сайта планируется несущественное добавление некоторых внешних сервисов, к примеру, гостевых книг.

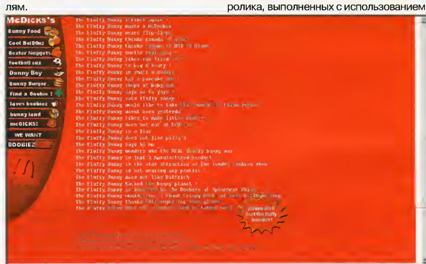
В данный момент на новом сайте Бои.Ру лидируют следующие дискуссии: "В душе каждая женщина - проститутка", "ГАИ – пристанище дармоедов и взяточников", "Демократия в России - это миф".



McDonald's опошлили

Около 24 часов посетители британского сайта McDonald's могли наблюдать "грязную" пародию на официальный дизайн, выполненную кем-то под именем Fluffy Bunny (Пушистый Кролик).

Пародия была выполнена в насмешливо-эротическом уклоне. Знаменитая эмблема компании в виде буквы М обрела форму женской груди. Собственно, этой темой проникнут весь дизайн и содержание (местами очень даже забавных :)) слоганов. Само название McDonald's также переименовано в нечто весьма неприличное. Внизу помещено объявление с просьбой не охотиться на пушистых кроликов. Датированный 1956 годом копирайт содержит благодарности некоторым хакерским группам и отдельным их представителям.



Сейчас данный образец дизайна можно просмотреть в одном из крупнейших архивов взломанных страниц на Alldas.De.

По заявлению представителей Alldas.De, никакого взлома сайта McDonald's на самом деле не было. В действительности неизвестные хакеры взломали лишь DNS-сервер McDonald's и поставили на нем редирект на http://www.mcdonalds.co.uc. В результате вместо официального сайта McDonald's посетители оказывались на его подмене, физически располагавшейся на сервере одного из американских университетов.

Специалисты заявляют, что взломщики воспользовались обнаруженной недавно "дырой" в аппаратном обеспечении BIND - Berkley Internet Name Domain, установленном на DNS-сервере. Заплатки к данной "дыре" уже существуют, очевидно, что администратор сервера McDonald's ими попросту пренебрег.

Флеш-экранизация снов Стивена Спилберга

Стивен Спилберг на пару со своим коллегой режиссером Роном Хаузрдом решили поведать широкой публике о самых ярких своих снах. Два трехминутных ролика, выполненных с использованием флеш-анимации, может просмотреть на сайте CountingDown.Com каждый зарегистрированный пользователь (к счастью, регистрация бесплатна).

Героями картин являются сами режиссеры в рисованном виде. Вначале каждого ролика идет небольшое видеовступление каждого из режиссеров в формате QuickTime, по окончании которого сразу начинается флеш-часть.

Оба сна наделены элементами кошмара. Спилберг, по всей видимости, заснул на голодный желудок, а вот Хаузрд, наоборот, переел. Во сне первого нам представляется большая комната, до отказа заставленная разного рода блюдами и кулинарными изделиями, которые Спилберг под плавную музыку вальса начинает поедать в огромных количествах, становясь все больше и больше, причем ничуть не толстея, а лишь наращивая мышечную массу, затем съедает ся стол и под конец – сам режиссер. На редкость аппетитно.

Хаузрд в своем сне попадает в некую фантастическую видеостудию, где

два актера (противоположных полов) отказываются играть эротическую сцену, когда вокруг такое количество одетого народу. Рон решает поправить положение и заставляет съемочную команду предстать в голом виде. Дальше описывать не стану, это надо видеть. ;) Под конец Рон просыпается в некотором недоумении: с чего это вдруг такой сон накануне съемок детского утренника?

О своем сне в предисловии Рон Хаузрд говорит, что этот сон он не забудет никогда, настолько он был ярким и реалистичным.

В проекте также приняла участие студия Imagine Entertainment, а деньгами помог Пол Аллен. В планах CountingDown.Com находится создание в ближайшие несколько месяцев флеш-экранизации снов Клаудии Шиффер и Стива Мартина.

Оба ролика рисовались Хауэрдом, Спилберг же лишь озвучил себя в своем сне. К слову, для обоих кинорежиссеров это первый опыт в Сети и мы надеемся, что не последний.

Модель p2p завоевывает все большую популярность

В сети Интернет зреет новая революция: на смену уже успевшей стать традиционной модели взаимодействия "клиент-сервер" приходит новая совершенно концепция – p2p (peer-to-peer), позволяющая двум и более компьютерам работать друг с другом напрямую,





минуя сервер. Первый опыт освоения данной технологии пришелся на долю бесплатного (еще пока) сервиса Napster, далее p2p планируется продвигать в бизнес.

Аналитики компании Intel, объявившей первой среди лидеров мировой ИТ-индустрии о поддержке технологии p2p, считают, что новая концепция принесет бизнесу пользы ничуть не меньше, чем появившиеся в свое время модели "клиент-сервер" и графический броузер.

Никто не скрывает, что интерес к p2p не проявился бы с такой силой именно сейчас, если бы не скандалы, полыхающие вокруг работы основателей этой концепции – системы Napster. Как никак, система обслуживает около 50 миллионов пользователей с ежедневным пополнением в 250 тысяч и привлекает все новые и новые современные компании. На примере Napster хорошо виден один из основных вариантов использование p2p модели – распределенное хранение и транспортировка информации. Точно так же, как пользователи системы Napster обмениваются между собой файлами в формате mp3, можно обмениваться и прочими файлами электронных документов. Причем, если современные серверы для повышения надежности сохранения передаваемой информации дублируют данные, то p2p модель позволяет создать сотни и тысячи копий одного файла на разных взаимодействующих компьютерах. Потому в p2p-сети повреждение одной копии не влияет на сохранность общих данных в целом.

По заявлению компании Sun Microsystems, установившей поддержку p2p в недавно выпущенное программное обеспечение Sun ONE, в роли узлов p2p-сети могут выступать не только пользовательские ПК, но также и сами серверы.

Интересен эксперимент разработчика антивирусов компании Network Associates myCIO.Com, выпустившей программу Rumor, позволяющую пользователям скачивать свежие обновления антивирусного продукта не с сервера компании, а друг у друга. Таким образом, не только обновления стали появляться у 100% пользователей, но и нагрузка на службу технической поддержки значительно сократилась.

И это далеко не единственные идеи, назревшие на протяжении последнего времени в головах разработчиков, просто некоторые стараются обратить их до поры в коммерческую тайну. Впрочем, недостатков у p2p-сетей тоже хоть отбавляй. Главный же из них связан со слабой защитой данных от несанкционированного копирования, что может привести к утечке коммерческой информации. Однако над решением проблем новой p2p модели сегодня работают уже около сотни западных компаний. Потому остается лишь ждать, какую эволюцию задумали в этот раз талантливые разработчики и не выльется ли она им новым скандалом.

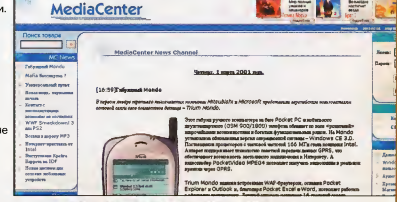
78% населения России абсолютно не интересует Интернет

Согласно исследованиям группы Monitoring.Ru, опубликованным в журнале "КоммерсантЪ – Деньги", 78% населения России старше 18 лет не являются пользователями сети Интернет и даже не собираются ими становиться. Лишь 2,5% населения заявили, что в планах на будущее у них числится подключение к Глобальной Сети. Из них в течение ближайшего года планируют начать знакомство с Сетью только 1,7%, в ближайшие полгода – всего 0,7%, в ближайшие несколько месяцев – 0,2%.

По мнению специалистов, участвовавших в проведении опроса, причины низкой популярности Интернета в народных массах разные. Около 70% населения он попросту не интересует, около 13% - интересует, но достаточно слабо для того, чтобы активно стремиться к знакомству с передовой технологией. Однако даже у тех, кто хотел бы в ближайшее время тесно ознакомиться с возможностями Глобальной Сети, также имеются препятствия в осуществлении задуманного. Так, например, 60% от общего числа не имеют дома телефон, 7% - компьютер и 5% - и телефон, и компьютер.

MediaCenter.Ru - явный конкурент пиратству

Как раз к началу весны компания Mezon.Ru объявила об открытии нового интернет-магазина МедиаЦентр.Ру, ассортимент которого полнится лицензионным программным обеспечением и компьютерной литературой. Доставка товаров осуществляется почтой с оплатой наложенным платежом. Вторым вариантом оплаты предполагается взимание баннерными показами в сетях RLE Gold и RLE Classic. Руководство МедиаЦентра ставят главной своей задачей поддержание "цивилизованного рынка" программного обеспечения России, выражаемое в продаже лицензионной продукции по ценам, сравнимым с пиратскими. Максимальная цена одного CD в новом интернет-магазине составляет 80 рублей.



Napster: миллиард долларов - 5 лет "свободы"?

События последнего месяца вполне категорично заставляют задуматься о том, что удача оставила Шона Фэннинга и его скандально-популярную систему обмена файлами в формате mp3 Napster всерьез и надолго. В феврале 2001 года суд США вынес окончательное и бесповоротное постановление – системе Napster не быть!..

В середине месяца Napster выступил с предложением выплатить звукозаписывающим компаниям один миллиард долларов с той целью, чтобы они прекратили сыпать исками и оставили его в покое на последующие пять лет. На законопослушном языке это означает приобретение лицензии на распространение цифровых аудиофайлов в течение оговоренного срока. Причем сумма будет выплачиваться ежегодно по частям. Основным истцам по делу, то есть крупнейшим компаниям звукозаписи, Napster предложила отчислять 150 миллионов долларов и 50 миллионов всем прочим: авторам, исполнителям и независимым компаниям. Выплаты между пятью крупнейшими компаниями будут распределяться пропорционально доле распространенных через систему записей, лицензиями на которые они обладают. Самое интересное заключается в том, каким образом Napster собирается окупать те самые выплаты. Все очень просто: система обмена с некогда бесплатным сервисом превращается в платную, благо исследования, проведенные компанией, позволяют утверждать, что сравнительно высокий процент пользователей на это согласен. В планах компании пока предусмотрено два тарифных плана: первый несет ограничения на количество скачанных файлов и будет стоить от 3 до 5 долларов в месяц; второй выступает без ограничений на входящий трафик со стоимостью от 6 до 10 долларов. Если подсчитать все это пусть даже в приблизительном варианте в расчете на пятидесятимиллионную аудиторию, коей обладала система до приостановления деятельности, то получится очень даже кругленькая сумма. Впрочем, точными данными компания пока не располагает, а срок превращения в движение этой модели намечен на лето 2001.

Интересен тот факт, что уже в день выступления руководства Napster с вышеизложенным предложением представители музыкальной индустрии отметили, что предложенная сумма выглядит крайне смехотворно в сравнении с потерями компаний звукозаписи от "пиратского" распространения продукции через данную систему. Universal Music наряду с Warner Music (два крупнейших представителя музыкальной индустрии) выразили свое недовольство в тот же день. Sony Music Entertainment и EMI Group на следующие сутки выступили с заявлением, в котором категорически назвали миллиард долларов неадекватной суммой для сорокамиллиардной индустрии.

Одним словом, беспощадная рыночная экономика Запада одерживает верх. Растерзанная судебными исками, повестками и разбирательствами, маленькая интернет-компания наконец-то сообразила, чего все-таки при данном положении дел от нее добиваются все эти конгломераты музыкального рынка... Скандалы, первые полосы крупнейших изданий, "бесплатная" реклама – все это есть, но уже в прошлом; сегодня от нее хотят одного – денег. Произведя основательный расчет средств, "униженная и оскорбленная" маленькая интернет-компания отчаивается на крайний шаг: отдать "большим" людям самую настоящую подать размером в миллиард долларов. И никто из числа "больших" людей и не подумал кричать о низости подобного поступка и своей гордости, нет.

Сумма их просто уж больно смутила - маловата.

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.global100.com), выпуск 427 от 5 марта 2001 года (с) 1993-2001 Millidian

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	23	Baldurs Gate II: Shadows of Amn	Bioware/Interplay	RPG
2	36	Diablo II	Blizzard	Action/RPG
3	64	Planescape: Torment	Interplay	RPG
4	35	Icewind Dale	Interplay	RPG
5	105	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	Strategy
6	36	Deus Ex	Eidos	Action/RPG
7	66	Unreal Tournament	Epic/GT	FPS
8	74	Age Of Empires 2: Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	RTS
9	107	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
10	82	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
11	56	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	Strategy
12	40	The Longest Journey	FunCom	Quest
13	114	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
14	52	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	RPG
15	13	Space Empires IV	Malfador/Shrapnel Games	Strategy
16	57	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	RPG
17	92	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
18	15	Call To Power II	Activision	Strategy
19	12	Championship Manager 00-01	Eidos	Sports
20	10	Cossacks European Wars	CDV Software	Strategy
21	49	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	Racing
22	65	Quake 3: Arena	Id/Activision	3D Action
23	16	Escape From Monkey Island	LucasArts	Quest
24	68	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
25	19	Command & Conquer: Red Alert 2	Westwood	RTS
26	15	Evil Islands	Nival Interactive/1C/UbiSoft	RPG
27	32	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	Strategy
28	12	Half-Life: Counter-Strike	Sierra	Action
29	22	Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	Action
30	12	American McGee's Alice	Electronic Arts	Quest
31	122	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
32	38	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	Action/RPG
33	67	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
34	12	Sacrifice	Shine/Interplay	Strategy
35	17	Rune	G.O.D.	Action
36	49	Majesty	Cyberlore/MicroProse	Strategy
37	91	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	RPG
38	121	Railroad Tycoon 2/The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
39	119	Half-Life/Opposing Force	Valve/Sierra	3D Action
40	57	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
41	74	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
42	12	Sea Dogs	Акелла/1C/Bethesda	Action/RPG
43	58	Final Fantasy 8	Squaresoft	RPG
44	52	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	RPG
45	67	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Quest
46	122	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
47	22	NHL 2001	Electronic Arts	Sports
48	65	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	Action/Adventure
49	13	MechWarrior 4	Microsoft	Action
50	8	Jagged Alliance 2 Unfinished Business	Sir-Tech/Interplay	Strategy
51	22	Wizards & Warriors	Activision	RPG
52	126	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	Strategy
53	58	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Online RPG
54	74	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
55	27	Grand Prix 3	MicroProse	Racing
56	3	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	Racing
57	69	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
58	24	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	RTS
59	33	Warlords Battlecry	Broderbund	Strategy
60	49	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
61	32	Dark Reign 2	Activision	Strategy
62	100	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
63	37	Shogun: Total War	Electronic Arts	Strategy
64	81	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
65	103	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	Strategy
66	27	Heavy Metal: F.A.K.K.2	G.O.D.	Action
67	15	Delta Force Land Warrior	NovaLogic	Action
68	74	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	Action/Strategy
69	1	Clive Barker's Undying	Electronic Arts	Quest
70	51	Space Empires 3	Malfador	Strategy
71	66	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
72	62	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
73	40	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	Online RPG
74	11	Hitman: Code 47	Eidos	Strategy
75	101	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
76	2	Oni	Bungie	Action
77	79	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	RTS
78	75	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
79	109	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
80	8	Sudden Strike	Strategy First	Strategy
81	26	Operational Art of War: Century Warfare	Talonsoft	RTS
82	140	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
83	14	Close Combat: Invasion Normandy	SSI/Mindscape	Wargame
84	101	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
85	11	Real Myst	Broderbund	Quest
86	46	Star Trek: Armada	Activision	Strategy
87	6	Soldier Of Fortune Gold Edition	Activision	3D Action
88	132	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Strategy
89	18	FIFA 2001	Electronic Arts	Sports
90	6	Everquest: Scars Of Velious	Verant	Online RPG
91	5	Crimson Skies	Microsoft	Quest
92	45	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	Strategy
93	88	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
94	18	RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes	MicroProse	Strategy
95	18	Zeus: Master Of Olympus	Sierra	Quest
96	87	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	Action
97	5	Project IGI	Eidos	Strategy
98	1	Blade Of Darkness	Codemasters	Action
99	2	NBA Live 2001	Electronic Arts	Sports
100	5	Heroes Chronicles: Conquest Of The Underworld	3DO	Strategy

Sotnik's Odyssey

PART I: KINGDOM OF DRAKKAR

BIB The Tall

*Вот соберемся - и на дракона пойдем,
за даму сердца...
к/ф "Сказка Странствий"*

Господа, еще раз сообщаю, что Хроники Ультимы закончились. Не могу сказать, что истощились впечатления, просто все хорошее должно завершаться вовремя, правда? Игра продолжается, я даже основал на европейском шарде Drachenfels гильдию Black Watch. Сотник стал гильдмастером, и, кроме него, в этой гильдии пока больше нет никого. Пользуясь случаем, хочу поблагодарить всех тех русских ребят, которые мне помогли на первых порах на новом месте. Small Marble Workshop я поставил на Felluca самостоятельно, благо, я хорошо помню расположение недвижимости на Пацифике в районе гильдийской башни, а на Драчене одного малого домика в наличии не оказалось. Теперь место занято.

Европейский Сотник получился у меня "декстером" – специалистом по орудованию двуручным топором. Судя по всему, это один из самых мощных типов персонажей в текущем варианте UO. Само собой, он уже зачислен во фракцию True Britannians.

Это присказка. Сказка состоит в том, что, начиная с этого номера, я буду рассказывать о приключениях Сотника в других ролевых онлайновых игрушках. Причем уже или пока еще бесплатных. Соответствующие игровые клиенты (ежели таковые используются) будут выкладываться на прилагаемый к журналу компакт. Предпочтение будет отдано наиболее играбельным и "свежим" игрушкам. Тема этого номера – ставшая недавно бесплатной Kingdom of Drakkar.

KINGDOM OF DRAKKAR

Издатель	*iEntertainment Network*
Требуется	*1. iEN Launcher Software - ftp://lists.ient.com/pub/iEN/iEN.exe (1.2 Mb)* *2. Клиент Drakkar - ftp://lists.ient.com/pub/Drakkar/3.07/drakkar.exe (7.65 Mb)*
Создание экккаунта	*http://signup.iencentral.com/index.php*
Официальный сайт игры	*http://signup.iencentral.com/index.php*
Рекомендуемый фан-сайт	*"Shar's Drakkar Page " http://members.home.net/shardan/index2.html*



Попытки отыскать корни Drakkar'а во времени окончились ничем, iEntertainment скромно замалчивает возраст игрушки. Одно можно утверждать точно: он превышает срок существования самой iEntertainment, которая была основана в 1994 году. Владелец рекомендованного сайта Shar играет в Drakkar уже свыше десяти лет, Sotnik'у удалось пообщаться в игре с игроком, который играет "всего" пятый год. С одной стороны, это хорошо - игра выглядит вполне зрелой, баги повычищены. С другой - в наличии соответствующая графика и интерфейс. Бесплатной игрушка стала совсем недавно, впрочем, продвинутые игроки при желании могут выплачивать ежемесячную мзду за дополнительный сервис.

В начале было...

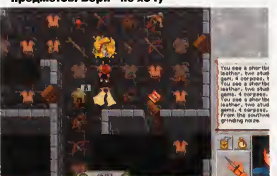
После инсталляции iEN Launcher и клиента я отправился на страничку создания экккаунта, где выбрал игровой план FREE (получив доступ к Drakkar и множеству других бесплатных игрушек и оставив "за бортом" такие игры класса Premium, как WarBirds, Air Combat и Dawn of Aces). Получив по E-mail пароль, запустил iEN Launcher, выбрал в GAMES Drakkar и присоединился к игровой сессии.

На создание персонажа ушло несколько минут, т.к. пришлось бросать косточки, определяя характеристики чара. Пока не выпали нужные статсы, пришлось зациклить этот процесс.

Естественно, я предварительно ознакомился с возможными расами и специализациями и сделал свой выбор среди City Dwellers, Forest Dwellers, Mountain Dwellers, Outcasts, Underground Dwellers и Woodlands Dwellers. Стал обитателем города City Dweller, которые сами по себе сильны и удачливы.

В плане статистик я добивался максимума (18 единиц) для удачи и харизмы. Все остальные можно улучшить во время игры, а эти - нельзя.

▼В популярных донжонах - развалы предметов. Бери - не хочу



Пол персонажа роли не играет, мастерство во владении умениями растет по мере того, как вы их используете. Перво-наперво нужно было определиться с профессией. Вот их список: Merchant (по умолчанию), Fighter, Paladin, Barbarian, Martial Artist, Mentalist, Healer и Thief. Сделать необходимый выбор можно при помощи соответствующих учителей, которые посажены там и сям по всей игровой территории. Сотник стал для начала файтером, обнаружив наставника в том же городе Nork, в котором появился на свет.

Но сначала пришлось выполнить требования элементарного туториала, направленного на изучение интерфейса.

Топ-топ, топает малыш

Опыта нет, денег нет, где уничтожать монстров – не понятно. На постоялом дворе общаются несколько чаров, которым явно нет дела до моих проблем. Пошел изучать город, который со всех сторон оказался окруженным водой. В юго-западном углу обнаружил дырку в земле, возле которой стоял NPC (как потом выяснилось, он поставлен здесь для того, чтобы предупреждать новичков не соваться вниз до достижения шестого уровня). Полез в нее и оказался в донжоне, наполненном Чемпионами, Гноллами и прочими тварями. Был забит очень быстро. Тело Сотника взял подмышку другой чар и оттащил в обитель врачевателя, который его и оживил.

Моим спасителем оказался файтер 7 уровня по имени Josh, который вроде как взял меня под свою опеку - выделил приличный меч, металлическую кирасу и дал две тысячи в местной валюте. Теперь я понимаю, что эти благодеяния ему практически ничего не стоили, но тогда мне было очень приятно.

Тут я дисконнектнулся, а когда зашел в игру повторно - Josh'a и след простыл. Пошел я искать другие охотничьи угодья. Долго искал, в конце концов обнаружил в одном из зданий ведущую вниз лестницу.



▲ **Интерфейс общения с учителем-файтером**

Этажом ниже оказался еще один донжон, который сперва произвел странное впечатление: практически на каждом тайле валялись доспехи, оружие и прочие шмотки. Вскоре я понял почему. Оказывается, большинство крупных предметов можно переносить исключительно в руках. А их всего две, как известно. Вот и валяется все навалом, всем просто в лом челночить к магазинам и обратно.

Вскоре я уловил тенденцию заработка экспы и денег: бьешь монстров, забираешь наличные, складываешь в мешок драгоценные камни и шлемы. Как набираешь добра во все доступные ячейки - бредешь к алхимику и все продаешь. Вырученные деньги тратишь на синие бутылки с лечащим зельем, а оставшиеся - расходуешь на тренировки (экспа за деньги) или кладешь в банк. Ничего путного из доспехов и оружия в г.Nork купить не реально - сюда их просто не завозят.



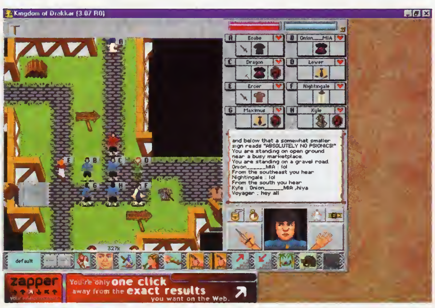
▼ **Загрузка лечащих снадобий в лавке алхимика**

Заглядываясь на других чаров, я возжелал экипироваться не хуже, чем они. Особенно привлекательно выглядели всевозможные доспехи из разноцветных чешуйчатых шкур и разномастные плащи. А в добыче ничего такого не попадалось и не попадалось. Если найдешь на монстре Cloak, то самый обычный из шерсти. Как оказалось, классные доспехи и плащи нужно выделывать самостоятельно с помощью NPC - Tanner'а.

▲ **На Сотнике - изготовленные "на заказ" доспехи. Кольчужка - из шкуры Йети, а плащик - из скелета Мумии**

Забиваешь соответствующего монстра, тащишь его тело к таннеру, бросаешь ему под ноги и командуешь выделать доспехи. Что тот и делает. Причем монстры годятся не все, я долго мочалил шкуру акулы, пока мне не подсказали, что она не пригодна.

Набор экспы идет неторопливо, на каждый следующий уровень, насколько я понял, ее требуется в два раза больше. Начинать пришлось с орков и троллей (25-200 поинтов экспы). На восьмом уровне я переключился на более крутых монстров (200-2500). Десятый уровень потребует набрать 400K+ поинтов опыта. Есть смысл специализироваться на одном типе оружия, я остановил свой выбор на двуручных мечах. Как боец девятого уровня, Сотник получил возмож-



▲ **Иду, смотрю - восемь чаров общаются. И вдруг замечаю, что на всех синие камзолы, а на мне - красный. Уж не потому ли, что я из России?**

ность проводить три атаки за раунд. Частенько удается убивать оппонентов с одного удара (естественно, не самых мощных).

Со временем я случайно выяснил, что могу плавать. И сразу стало намного интереснее: к югу от Nork обнаружился донжон, в котором можно было подраться со Stanner'ами и Mummy'ями. Еще дальше на юг я встретил учителя паладинов, а в его обители - ход в подземелье с магами-менталистами и крутыми отрицательными файтерами. Забили они Сотника еще быстрее, чем чемпионы во время его самой первой гибели.

Восстанавливается персонаж с помощью команды #restore, в результате которой он оживляется неподалеку от магазинчика местного алхимика. Чаще всего он сохраняет все вещи и доспехи, которые были на нем, расставаясь только с теми предметами, которые в момент гибели находились в руках. Но иногда теряет все, и это - больно. Сотнику как-то не повезло, и он лишился после такого восстановления двух весьма полезных магических колец и навороченного шлема.

В месте возрождения я встретил и своего первого плееркиллера с банальным именем... Killer. Располагая несколькими поинтами жизни, я был немедленно атакован заклинанием огня, после чего подлый убийца сразу же взял мое тело в руки. В этом случае нет возможности восстановиться автоматически. Далее Сотник был избавлен от добычи и всего снаряжения за исключением тех доспехов, что были ранее сшиты "на заказ" у таннера. Дело в том, что их нельзя носить другим персонажам, они на них "не налазят", а продать их в магазинах можно только по мизерной цене. Науку я почерпнул - больше не ношу на себе крупные суммы денежек.

Как и в UO, персонажи, ведущие антиобщественный образ жизни, приобретают соответствующий флаг - их имя прописывается на красном фоне, как у монстров. Киллер тоже был "красным". В то же время я не заметил никакой особой агрессивности по отношению к красным чарам со стороны "хороших" - несколько раз такие объявлялись на постоялом дворе и не были никем атакованы. Видать, народ просто не хочет рисковать. На тебе же не написано, играешь ты пятый день или пятый год. Хотя это можно прикинуть косвенно - по оружию и видимым на ярлыке персонажа доспехам.

Встречаются в Drakkar и чары-воры. В принципе, предполагается, что они должны воровать у монстров, но зачастую они пытаются обработать других чаров. Таких чаще всего убивают на месте преступления.

Перемещение по миру игры выполняется верхом (не добрался я до этой крутизны), ножками, вплавь и с помощью порталов. Можно также лазать по горам (самостоятельный скилл). Для быстрого возвращения в нужное место применяется любопытный механизм: сначала с помощью специального заклинания (с помощью свитка стоимостью 100 монет) создается специальная ветка - Succor Twig. Когда персонажу нужно вернуться в то место, где была сотворена ветка, он просто кладет ее на землю.

Для изменения характеристик персонажа используются свитки с соответствующими заклинания (временная невосприимчивость к холоду, например), бутылки со всевозможными жидкостями и магические предметы. Их не так уж и много, но и немало. Все они разобраны на рекомендованном сайте, который можно использовать в качестве развернутого справочника по игре.

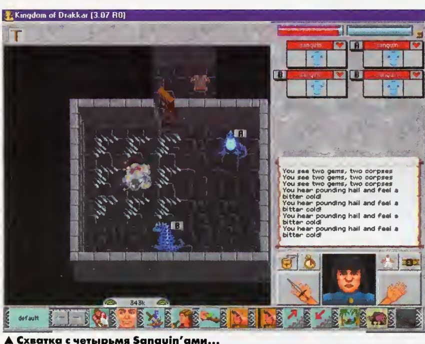
Разработчики предусмотрели также кучу специальных квестов, которые ориентированы на более-менее продвинутых чаров. Как правило, требуется забить монстра покруче. Предварительно к нему нужно еще подобраться,



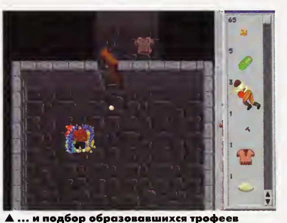
▼ **Nork. Комната с порталами**

▼ **Такие вот перелески. Обратите внимание - за высокими елочками "леса не видно". И зачем это нужно? Смахивает на пережитки погони за псевдореалистичностью**





▲ Схватка с четырьмя Sanquin'ами...



▲ ... и подбор образовавшихся трофеев

для чего потребуется общаться со строго определенными наводчиками-NPC, раздобывать специфичные квестовые ключи (которые могут случайно попасться в добыче на теле другого монстра) и т.п.

Игровая среда

Игровой интерфейс вполне заслуживает оценки "примитивный". Оно и понятно: у движка возраст древний, а переделывать его никто не собирается, иначе Drakkar не сделали бы Free. На основном экране доступна только самая необходимая информация о персонаже игрока и других находящихся на одном с ним экране чарах и монстрах.

Перемещение осуществляется щелканием мышки на доступных местах экрана, лазание по лестницам - нажатием специальной кнопки на тулбаре. Имеется определенная задержка при перекладывании предметов, не исключено, что она связана с общим лагом.

В то же время вспомогательные окошки можно свободно таскать и располагать по экрану, что уже хорошо. Играть лучше в разрешении экрана 800x600, если на мониторе выставлено нечто повыше - игра скукожится в его углу и будет тяжко разобрать что-либо в текстовых сообщениях и надписях.

Имеется вариант объединения персонажей в партию для совместной охоты, во время которой добытый опыт делится на всех пропорционально мастерству каждого участника.

В интерфейсе прошита возможность следовать за определенным персонажем, открывать и закрывать двери в донжонах, изменять точку телепортирования после гибели чара, отправлять "пейджерные" сообщения любому находящемуся в игре персонажу, а также выражать эмоции и обозначать приколы и действия типа Singing, Dancing, Rolling On The Floor With Laughter и т.п.

Хранить личные вещи можно в персональном шкафчике, который расположен на постоялом дворе Nork'a. Ячеек, правда, маловато будет. Но за отдельную ежемесячную плату вы можете получить в свое распоряжение дополнительный сейф и прокачанного учителя (обучение скиллам со скидками).

Ощущения

Это не UO и не EQ. Но притягательность в игре определенно есть. Система не претендует на излишнюю сложность, но и назвать ее простенькой язык не поворачивается. Размеры некоторых донжонов (судя по виденным мною картам) огромны, а всевозможные сюрпризы - гарантированы. Как и в любой удачной ролевушке, со временем графика откочевывает на десятый план. И тем более - музыка, в игре используется лишь четыре коротеньких мидишки. Звуковое оформление носит исключительно функциональный характер, позволяя на слух идентифицировать события, происходящие за рамками экрана, будь то применение заклинаний или гибель другого персонажа.

Игровое сообщество и фаны - в наличии, хотя я ни разу не заставал в Drakkar свыше 200 человек.

Местами ощущается забота разработчиков об игроке, например, если вы расконнектились во время схватки в донжоне, то монстры автоматически перестают атаковать вашего чара.

Начав играть, ловишь себя на мысли, что от нее не хочется отрываться. "Вот добуду себе оружие покруче, вот сделаю очередной уровень, вот только отхвачу шлем +2 к атаке и..." - все время находится новый повод провести в ней еще часок-другой. Тем более что всегда встречаются задачи, которые вашему подопечному еще не под силу, и какой же истинный эрпегешник сможет пройти мимо такого безобразия?

P.S. Чуть не забыл напомнить про бесплатный сыр. Все желающие поиграть приготовьтесь рассматривать сменяющиеся рекламные баннеры.



Игорь Бойко



Национальная Интел Интернет Премия 2001 года

Некоторые новинки обладают свойством очень быстро становиться привычными аспектами нашей жизни. Всего во второй раз присуждалась Интеловская Интернет-премия, а ощущение, что возраст этого российского сетевого "Оскара" значительно солиднее. Скорее всего, тому причиной изначальная основательность подхода и немереное количество энергии и ресурсов, которые вкладывала и вкладывает Интел в развитие своего детища.

Церемония вручения премии лауреатам этого года прошла 1 марта в здании МХАТа им. Горького. А первые заявки на участие были поданы еще в октябре 2000-го. К началу февраля из 2800 заявок селекционные комиссии (в них вошли более 70 журналистов и редакторов он- и офлайновых изданий, Web-разработчики и другие профи Интернета) отобрали 70 сайтов по четырнадцати номинациях. Дальнейшую судьбу номинантов определяло Большое Жюри Российской Академии Интернета. На финише оказалась уже 21 номинация (Гран-при, "Открытие года", "Человек года", "Дело всей жизни", "Представление события культуры в Интернете", "Интернет в традиционных СМИ" оценивались сразу академиками РАИ, а "Веб Выбирает Вас" - юзерами Интернета).

mama.Ru

Мама.Ру - Лауреат Национальной Интел Интернет Премии 2001

Итак, лауреатами 2001 года стали:

I. Общие категории:

- Гран-при Российской академии Интернета: Яndex.ru (http://yandex.ru/);
- Открытие года: SpyLog.Ru (http://www.spylog.ru/);
- Человек года: Аркадий Волож (генеральный директор компании "Яндекс");
- Веб выбирает Вас (ВВВ): Яndex (http://yandex.ru/);
- Дело всей жизни: Алексей Платонов (директор Российского НИИ







развития общественных сетей - РосНИИРОС).

II. Лучший сайт в области:

- Информация и общественно-политическая жизнь: Gazeta.Ru (http://www.gazeta.ru/);
- Традиционные СМИ в Интернете: Радио "Эхо Москвы" (http://echo.msk.ru/);
- Образование и наука: справочно-информационный портал Русский Язык (http://www.gramota.ru/);
- Сайт для детей и юношества: vKIDS (http://www.vkids.ru/);
- Музыка: ЗВУКИ.Ru (http://www.zvuki.ru/);
- Литература: Круг чтения РЖ (http://www.russ.ru/krug/);
- Спорт: НТВ Спорт (http://www.ntvsport.ru/);
- Здоровье: Мама.Ru (http://www.mama.ru/);
- Персональная страница: Виртуальные суси (http://www.susi.ru/);
- Сетевые сервисы: Яndex (http://yandex.ru/);
- Изобразительное искусство и музеи: Архитектура России (http://www.archi.ru/);
- Сетевое искусство: DARYA TCHUZHBINA (http://dasha.paragraph.ru/);
- Электронная коммерция: Интернет-магазин OZON (http://www.ozon.ru/);
- Рубрикаторы, поисковые системы, каталоги товаров и услуг: Яndex (http://yandex.ru/).

III. Интернет и традиционная культура:

- Интернет в традиционных СМИ: "ЭхоНет", программа радиостанции "Эхо Москвы" (http://www.echonet.ru/);
- Представление события культуры в Интернете: Брат-2 - фильм Алексея Балабанова (http://brat2.film.ru/).

IV. Приз Прессы - Яndex (http://yandex.ru/).

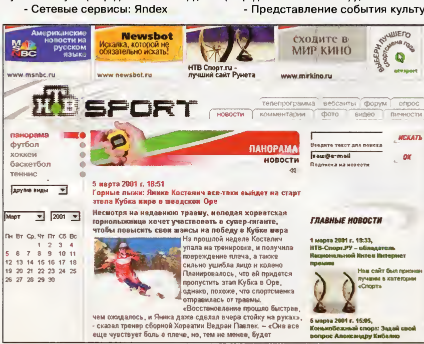
V. Приз "за вклад в защиту интеллектуальной собственности в Сети" - Виктор Наумов (научный сотрудник Института информации и автоматизации РАН, г. Санкт-Петербург. Это если коротко, более-менее краткую/полную информацию об этом человеке можно посмотреть на страничке http://www.russianlaw.net/vic/some_data.htm).

VI. Прогноз победы - Юрий Грановский ("Ежедневная Деловая Газета", http://www.vedomosti.ru/).

В этом году Национальная Интел Интернет Премия нашла поддержку на крупнейших российских сетевых порталах: Port.ru, Rambler, РБК, Yandex, Gazeta.ru, Lenta.ru и Утро.ru. Любой их посетитель мог воспользоваться специальными "ящиками" для голосования по номинации "Веб Выбирает Вас!". Всего за десять февральских дней (в ходе первого тура голосования) это сделали свыше пятидесяти тысяч человек. Подведение же итогов по этой номинации завершилось за несколько минут до вручения приза уже во время церемонии награждения.

Победителем в конкурсе "Прогноз победы" (к участию допускались только журналисты) стал Юрий Грановский, которому удалось наиболее точно спрогнозировать решение Большого жюри РАИ (приз - персональный компьютер на базе процессора Pentium 4).

Полную информацию о Премии можно почерпнуть на сайте http://www.nagrada.ru/.



Пьяный Лев

Sidor.Ru и Синебрюхофф

*Аж захватывает дух,
до чего я синебрюх!*
Сидор Х. Синебрюхофф.



Сидор Харламьевич Синебрюхофф – это... неугомонный нет-активист и сетевой художник, один из первых сетевых обозревателей и автор "Виртуальной Говнямры Wsrkly", учредитель ежегодной интернет-премии "Любимая страница Сидора Синебрюхоффа" и теоретик "Ель-Арта", большой любитель хрюков и забавных программ, друг детей и Кадабр, скромная личность, чьей фотографии пока не видел РуНет, зато видел кучу соответствующих рисунков и шаржей, да и просто персонаж, с которым Навигатору посчастливилось немного (несерьезно) пообщаться.

НИМ: *Доброго времени, давайте начнем с довольно деликатного вопроса, которым так сильно интересовались наши читатели: ваше паспортное имя. Будет, однако, очень забавно, если окажется, что Сидор Харламьевич Синебрюхов - это оно и есть (и я заранее приношу извинения).*

Сидор: Привет. Так и есть, меня действительно зовут Сидор Синебрюхофф.

НИМ: *Хорошего интервью без глупых вопросов не получится, поэтому задаю следующий: как появлялись и появляются ваши знаменитые фразы?*

Сидор: Фразы рождаются во время написания, как аппетит во время еды.

НИМ: *Отлично. Сидор Харламьевич, когда вы впервые влезли в Интернет? Каковы были ваши впечатления на тот момент?*

Сидор: Первый раз я сделал это в 1996 году. Я тогда был подключен к Релкому за 3 доллара в час. Первой страницей, которую я увидел, была сетевая версия произведений писателя Нестора Бегемотова. Все порносайты я просмотрел за один день, в чатах перестал сидеть на второй день. А на третий появилась страница Сидор Синебрюхофф @ aha.ru.

НИМ: *Когда-то с ваших уст слетела замечательная фраза: "Если пиво мешает учебе или работе, ну на хрен такую учебу". Имела ли она под собой, что называется, бытовую основу?*

Сидор: Эта фраза не с моих уст соскочила. Правильно фраза звучит, как:

"Пенное Пиво в стакане искрится,
Радует глаз и ласкает утробу.
Если же Пиво мешает учиться,
Ну ее на хрен - эту учебу!".

Это фраза была в моей досовской Коллекции прикольных программ АР-БАТ (она бежала там ползущей колбасой). Мне во время учебы приходилось умело сочетать первое и второе. К Пиву, кстати, у меня безмерное уважение. Пиво надо любить и писать большой буквы. (Это касается только настоящих Пив - Будвайзер там или Кружовице, на худой конец. К очаковскому это никакого отношения не имеет).

НИМ: *Рекламу делаете, нехорошо, нехорошо спаивать наших читателей. :) Ваши увлечения помимо Сети, веб-дизайна и всевозможного рода интернет-проектов?*

Сидор: Секс, выпивка и рок-н-ролл (это не увлечения, это влечения).

В общем-то, всевозможного рода проекты (как онлайновые, так и офлайновые) - это и есть мои увлечения. Все зависит от области, в которой этот проект воплощается. А еще я очень люблю собак породы такса.

Вот такса, эксклюзивно для "Навигатора игрового мира":

```
*———-%___________/
      |          |
```

НИМ: *Как у вас появилась идея создания своего личного ресурса? Насколько я помню, изначально ваши страницы располагались на чужом домене второго уровня?*

Сидор: Сидор, существовавший виртуально еще до Интернета, просто нашел оптимальные условия для своего обитания. Это было модно. :-)

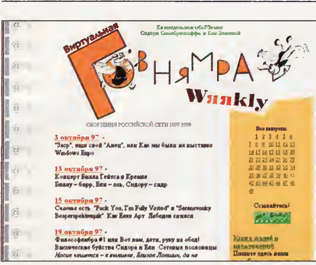
Домен второго уровня у меня действительно был (он располагался у одного московского провайдера). Потом мне надоело зависеть от провайдера и писать свой адрес через ~, и я купил свой домен.

НИМ: *Ваш ресурс был одним из первых, чьей тематикой стала периодика и обозрения событий, происходящих в виртуальной и околовиртуальной средах обитания. Что направило его по такому пути?*

Сидор: "Виртуальная Говнямра Вякли" (так называлось наше обоРЗение) появилась без всяких предпосылок, у нее не было никаких идей и целей. Мы ее просто писали, нам это нравилось. Как только "ВГ" перестала быть любимым занятием и стала обязанностью (нужно было соблюдать периодичность и т.п.), она перестала



▲ **Sidor.Ru: на языке одних "безбашенный", на языке других - "творческий и оригинальный", но в целом здоровский дизайн.**



быть интересной. Проект подошел к своему логическому концу.

НИМ: *Помимо сетевой журналистики, насколько нам известно, вы также занимались изданием "бумажного" журнала?*

Сидор: Я работал с 1994 года в газете "Глагол". Некоторые рубрики "Глагола" виртуализовались и стали частью Сети. После этого была работа в нескольких газетах и журналах. Сейчас я сотрудничаю с интернет-газетой "Рунетка" (http://www.runetka.ru), а Ель ей нарисовала дизайн.

НИМ: *Когда и при каких обстоятельствах у вас появился партнер с экстравагантным именем Ель Зеленая?*

Сидор: Мы были вместе с первого выпуска "Виртуальной Говнямры".

НИМ: *Самый знаменательный выпуск Вашего сетевого издания?*

Сидор: Через полгода после открытия "Сидор онлайн" вышел первый номер "ВГ". Выпуски с октября по декабрь все отличные. Там основатель Фидо Том Дженнингс пьет на брудершафт с Биллом Гейтсом, а с фонарей свешиваются свистящие Крокозябры. Советую почитать.

▲ **Несмотря на то, что сервер находится в простое вот уже два года, его посещаемость остается по-прежнему высока. Оригинальность всегда притягивает.**

НИМ: *Даже несмотря на то, что проект Sidor.Ru находится в простое довольно продолжительный срок, его популярность и посещаемость, как и прежде, весьма высока. BTW, почему вы решили его забросить?*

Сидор: Не знаю, насколько верно первое замечание. 100 посетителей в день - не так уж и много для проекта 3-х летней давности. Или много? Сидор не заброшен, он завершен.

НИМ: *Расскажите о ваших наградах и самой дорогой ля вашего сердца?*

Сидор: Ну, если это интересно... Самая дорогая награда - это моя. Сам себя наградить я, увы, не могу, но порядка 50 страниц гордо носят звание "Любимая страница Сидора".

Помимо массы виртуальных наград, в прошлом году Сидор.Ру получил 2 статуэтки на конкурсе Золотой УРЛ - Гран-При и приз за лучший дизайн. Но самую любимую (и самую, на мой взгляд, сетевую) награду получил на фестивале Да-Да-Нет проект Ельское (один из разделов Сидор.Ру).

НИМ: *Ваши творческие планы? Будет ли еще что-либо наподобие Sidor.Ru?*

Сидор: Угу! Будет sidor_2.ru. Только попозже. Мы с Елью Зеленой сейчас работаем над проектом проектов blabla.ru. Скоро планируем его открыть. Следите за анонсами.

НИМ: *Какие, по-вашему, люди достойны возведения в ранг "Личность РуНета"?*

Сидор: Любой пользователь и/или деятель Рунета.

НИМ: *Есть такое мнение: когда РуНет приобретет полностью коммерческий характер, он потеряет всех своих творческих людей, а, соответственно, и всякий интерес к себе у "рядового" пользователя. Согласны ли вы с ним?*

Сидор: Творческие люди никуда не денутся. Они, наоборот, получат больше возможностей: купят себе компьютеры помощнее, безлимитный интернет-доступ и будут чаще радовать нас своими произведениями.

Деньги приносят Интернету только пользу. Многие мои проекты - коммерческие. Например, все сайты, разработанные в студии @division (http://www.division.ru). Совсем скоро мы планируем осуществить вторжение на рынок баннерной рекламы. Для этих целей нами создан новый, самый удобный и совершенный баннерный формат, у нас практически не будет конкурентов.

Проблема - не в коммерции, проблема в другом. Странно, что многие пользователи, количество которых сейчас растет в геометрической прогрессии, представляют Сеть продолжением офлайна. Это разносчики офлайновых стереотипов. Вот самый безобидный пример: на днях были приняты новые баннерные стандарты

▲ **Самое пафосное и, тем не менее, самое некрасивое на сервере – пухленькая коллекция наград**

120х600 и 160х600 (т.е. баннеры на треть и четверть экрана). Разработчики новых форматов считают, что такая реклама привлечет больше клиентов, потому что похожа на офлайновую, в журналах.

НИМ: *Ну, и напоследок - капелька фантазии: как вы видите РуНет в будущем? Попытайтесь создать общую картину.*

Сидор: На Яндексе скоро найдется все. Крупные порталы пожрут мелкие и друг друга, а также своих создателей. Сетевое искусство можно будет продавать и покупать. На страницах будут установлены специальные счетчики (технологию мы уже разрабатываем).

А через десять лет будет избран первый Интел Президент Рунета!

И им стану я.

Chaos Mage

БЛИЗИТСЯ РАССВЕТ

ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN BETA


▲ Nightmare и Ki-rin. Хочу покататься!

В UO я с удовольствием играю уже больше года. Думаю, вы догадываетесь, кто втянул меня в это, не так ли? Как только представилась возможность поучаствовать в тестировании нового трехмерного варианта игры, я, как настоящий фанат, поспешил ей воспользоваться. И вот оно случилось! Заветный конверт с компакт-диском нашел-таки меня. Не без проблем, конечно, спустя 20 дней, но все же нашел. Так началась история моего участия в бета-тестировании новой версии Ultima Online - Third Dawn.

Beta

Проинсталлировав новый софт (без проблем), вошел в Инет и запустил UO3D. Клиент тут же стал сам себя патчить. Первая заплатка была размером мегабайта 3, и, чтобы убить время, я стал читать форумы на www.uo.com. Там я с ужасом узнал, что текущая версия - 46-я и мне предстоит скачать примерно десяток апгрейдов! Это было страшно. Весь процесс занял на моем 28.8 модеме примерно 5 часов. После этого патчи разного объема приходили каждые четыре-пять дней, и с каждым разом мир немного изменялся. Но вот последний update был скачан, и передо мной предстал, казалось бы, хорошо знакомый мир Ultima Online...

Глюки и баги? Их более чем достаточно, но с каждым новым патчем они куда-то пропадают. Поначалу я не видел окраски предметов и кожа всех персонажей была мертвенно бледной. Первое пофиксил очередной патч, а второе - последняя версия драйверов для моей G400.

3D

▼ Идет подготовка к походу. На тестовом шарде каждый сам себе Gm Smith



Сначала это непривычно - все вокруг осталось прежним, но в то же время изменилось. Приглядевшись повнимательнее, понимаешь, что дело не только в трехмерности окружающих персонажей. Радикальной перерисовке подверглись все background'ы. Деревья, холмы, реки - все осталось на месте, но выглядит лучше, реалистичнее. Лес теперь больше похож на лес, а не на кучу деревьев в одном месте.

При первом знакомстве трехмерные персонажи выглядят очень непривычно и двигаются как-то странно. Но OSI утверждает, что использовала motion capture... Поверим на слово. Трехмерность чревата забавными открытиями: приглядевшись к своему вендору по имени Kay в The Black Watch Tower, я не без удивления понял, что он - это она. В 2D этого было не заметно.

Для мастеровых, к которым относится и мой главный персонаж (Derkon the Battle Tinker - GM Smith, Miner, Tinker, Tailor, Carpenter), новый клиентский софт приготовил приятный сюрприз: меню всех умений по изготовлению чего-либо теперь унифицированы - выглядят одинаково и работают по одному и тому же принципу. Долго же мы этого ждали!

Интерфейс переработали существенно. Особо надо отметить жесты. В главном меню есть селектор для всевозможных трюков, которые теперь способен выполнять трехмерный персонаж благодаря скелетной анимации. Уже сейчас, на бета-стадии, доступны несколько видов танца, разнообразные поклоны, салюты, кивки головой, жесты прощания и даже воздушные поцелуи! Все это можно подробно рассмотреть при помощи новой функции Zoom. В обычном режиме масштаб изображения совпадает с двухмерным клиентом, но в полном


▲ Мой дом в 2D...

▼ ...и он же - в 3D





▲ Для торжественного случая мой паладин одел веритовые доспехи. "Они же с нашей гильдией цвета одного!"

приближении модель вашего персонажа заполняет собой весть экран. Можно во всех подробностях рассмотреть его суровое лицо. Будет ли когда-либо реализована мимика? Этому ничего не мешает!

UO3D уберет из лексикона игроков такие выражения, как "увидеть мир в сером цвете", и любые другие упоминания о "посеревшем" экране. Дело в том, что теперь после смерти персонажа окружающий мир остается цветным - только по краям экрана начинает клубиться некий эфирный туман...

Ilshenar

Как вы, возможно, знаете, предыстория UO состоит в том, что странник из другого мира (позднее известный как Avatar) победил злого мага Mondain и разбил его артефакт Gem of Immortality, контролировавший мир Sosaria. В результате каждый из осколков камня стал отдельным самостоятельным миром. Первоначально каждый сервер (shard) UO поддерживал только одну грань (facet). Выход UO: Renaissance добавил каждому миру новую грань - Trammel (старые земли теперь известны как Felucca). Но Trammel и Felucca абсолютно идентичны географически.Third Dawn открывает еще одну, на этот раз совершенно новую грань - Ilshenar. Туда можно попасть через один из перманентных порталов – moongates, расположенных неподалеку от каждого крупного города. Войдя в портал, можно выбрать одну из девяти точек назначения в новом мире. Каждая соответствует одной часовне (8 Virtues + 1 Chaos). Попав в часовню Compassion, вы почти сразу же столкнетесь с Ratmen (включая Ratmen Mages), Honesty порадует вас встречей с Gazers, а у часовни Valor почетный караул составляют Titans и Cyclops.

Новые земли не слишком большие, хотя и больше Lost Lands из The Second Age, которые они очень сильно напоминают. От одной часовни до соседней можно добежать за несколько минут, если никто не помешает. Там нет больших городов, а по нетронутым массовым строительством ландшафтам гуляют орды монстров. Цивилизация Ilshenar'a практически уничтожена, но следы ее былого величия видны повсюду: почти на каждом шагу можно полюбоваться великолепными руинами.

А любоваться ими придется очень часто. Дело в том, что попавший в Ilshenar игрок очень быстро понимает, что заклинания Mark, Recall и Gate Travel просто не работают! Т.е. новые земли придется мерить шагами. А это не просто, поверьте мне. При том количестве монстров, которыми просто кишит Ilshenar, малейший лаг убивает. Может быть, когда клиент оптимизируют, лаг станет поменьше. А пока я не рискну ходить на охоту на своем шарде своим воином, который пока не 7xGM...

Монстры

Их много. Старых и новых. Больших и маленьких. Убивающих сразу или убивающих почти сразу. Злых и добрых. Это серьезное нововведение: теперь есть монстры, нападающие только на игроков с отрицательной кармой. Из них я пока что



▲ В странных местах предстоит отдыхать приключенцам в новых землях



▲ Вот это больше похоже на чудесное воскрешение!

видел только pixie, но (IMHO) Unicorn и Ki-rin тоже из их компании. Два последних монстра благополучно приручаемы и на них можно ездить. И тут дизайнеры OSI приготовили небольшой сюрприз. Впервые они сделали серьезное различие по полу персонажа: только женщины могут ездить на Unicorn и только мужчины - на Ki-rin. Какой крик поднялся на форумах по поводу этого "несправедливого" решения! Флейм стоял до небес! Но сейчас, похоже, все успокоились и смирились.

Как я уже сказал, монстров много. Много новых, а некоторые старые с трудом узнаваемы в 3D. Например, Gazer выглядит теперь в точности, как он представал перед нами в Ultima 9: Ascension. Твари свободно гуляют по лесам и лугам, а некоторые сбиваются в кучи. Я набрел на полуразвалившийся дом, который облюбовало племя Ratmen, на поселок, захваченный Gazer'ами, и, наконец, на настоящий город-крепость, в котором бесчинствуют Ogres...

Многие сейчас ругают OSI за неоправданный дисбаланс тамеров и бардов, способных в одиночку (тамер со своими драконами) вычистить спавн самых сильных монстров. В этой критике есть свой резон. Но вот в новых землях, похоже, рулить будут одни барды. Единственная их слабость - невозможность противостоять одиночному монстру - никогда не проявит себя в Ilshenar. Монстры там ходят толпами. Но любым персонажам будет нелегко обогащаться в новых землях. Из-за проблем с Recall не будет возможности быстро сбросить текущую добычу в банк. Похоже, OSI предприняла последнюю попытку подтолкнуть игроков к командным действиям. Дохлый номер. Те, кто играет в одиночку, будут продолжать в том же духе, несмотря на любой риск.

Рано или поздно на UO3D перейдут все. Ведь и T2A не сразу восприняли положительно. А тут ведь фактически совсем новая игра, в которой есть так много новых возможностей для хорошего отыгрыша и развития. Рано или поздно, но Третий Рассвет увидят все нынешние и будущие ультимщики. Хорошо это или плохо, но будущее за 3D.

Overdrive

Коды уровней:

25 уровень	92018902
30 уровень	16335595
44 уровень	13245174
50 уровень	97943401
75 уровень	73654930
100 уровень	16136595
125 уровень	89628556
150 уровень	42925501
175 уровень	58465605
200 уровень	71088981

Clive Barker's Undying

Нажмите клавишу [tab], и появится окошко, в которое вы сможете вводить коды. (Хотя код и один, но, как вы видите, довольно мощный)

addall вы получите все оружие и все заклинания

Wheel of Time

Введите нижеследующие коды в окошке, которое вызывается нажатием клавиши "~":

god	включается режим бога
amphibious	вы получаете возможность дышать под водой
Completelovol	завершение уровня
allammo	вы получаете все оружие и все патроны
ghost	вы получаете возможность проходить сквозь стены
monstervsmonster	враги думают, что вы монстр
Fly	включается режим полета
walk	включается обычный режим
behindview 1	включается вид сзади
behindview 0	включается нормальный вид
playersonly	остановка времени
playersonly	если опять ввести этот код, то время пойдет
Invisible 1	вы становитесь невидимым
Invisible 0	вы вновь становитесь видимым
Killall [вид]	уничтожаются все актеры определенного вида
Killpawns	уничтожаются все монстры
Say [текст сообщения]	вы сможете отправить сообщение другим игрокам
Slomo #	вы сможете установить скорость игры
Summon [название класса]	появляются актеры определенного класса
Switchlevel [название нового уровня]	вы переходите на новый уровень

Bird Hunter: Wild Wings Edition

Введенный код	Результат действия
wwflock	позволит вам сразу перенестись к ближайшей стае птиц
wwcovey	позволит вам перенестись к ближайшему выводку птиц
wwcallin	позволит вам перенестись к ближайшему животному
wwnofear	и птицы больше не будут бояться вас
wwgobler	позволит вам перенестись к ближайшему индюку
wwflashMake	и вы нанесете молниеносный удар

Revenant

Нажмите клавишу [ENTER], затем введите нижеследующие коды (вы не сможете нажать [ENTER], пока у вас в руках находится оружие):

alreadydead	включается режим бога
potionsnlotions	вы получите множество всевозможных лекарств
alchemy	вы получите 999999 золота
alchemyinfinit	у вас будет неиссякаемое золото
godsubzero	у вас будет неограниченное количество ледяных стрел
Nahkranoth	вы сможете убивать монстров с одного удара
Noamnesia	ваш уровень возрастет до тридцатого
abracadabra	вы получите все талисманы и бесконечную ману
gimmesomegrub	вы получите 5 единиц каждого типа пищи
dummies	отпугивает от вас монстров
debug	нажмите [F12] для активации игрового редактора
Lookunderthehood	вы увидите список вещей, которые вы можете купить
Spell pouch	неизвестный эффект
potionmix	тоже непонятный эффект

А теперь еще несколько полезных фенек. Идите к Джону (учителю) и воспользуйтесь кодом Nahkranoth (который позволит вам убивать одним ударом), затем бейтесь с Джоном. Каждый раз, когда вы ударяете его, вы будете получать немного экспириенса. Продолжайте драться до тех пор, пока он не начнет мигать. Как только он начнет мигать, прекратите бой и выйдите наружу. Затем войдите опять. Джон восстановится, и вы опять можете драться с ним. Продолжайте в таком же духе до тех пор, пока не наберете достаточное количество экспириенса.

В коридоре прямо перед воротами находится сундук, охраняемый красным ниндзей, который содержит 25 ледяных стрел. Справа после входа в темницу Соуледжа вы найдете сундук, в котором лежит длинный лук, 25 ледяных стрел и обычные стрелы. Использование ледяных стрел – это единственный способ уничтожить Соуледжа. Выстрелите по нему ледяной стрелой - Соуледж превратится в лед. Затем подбегите к нему и ударьте его пару раз. Потом заморозьте его опять. Таким образом вы сможете убить его без вреда для себя.

Идите к башне с драконом, где вы нашли кольцо для моряка. Убейте дракона и заберите клад. Затем подойдите как можно ближе к центру, но так, чтобы вы не телепортировались на нижний этаж. Сохраните игру. Затем загрузите ее вновь. Если все сделано правильно, то дракон и клад появятся опять.

Age of Sail 2

Чтобы выиграть в любой миссии, введите следующую комбинацию: "QSWW".

Sacrifice

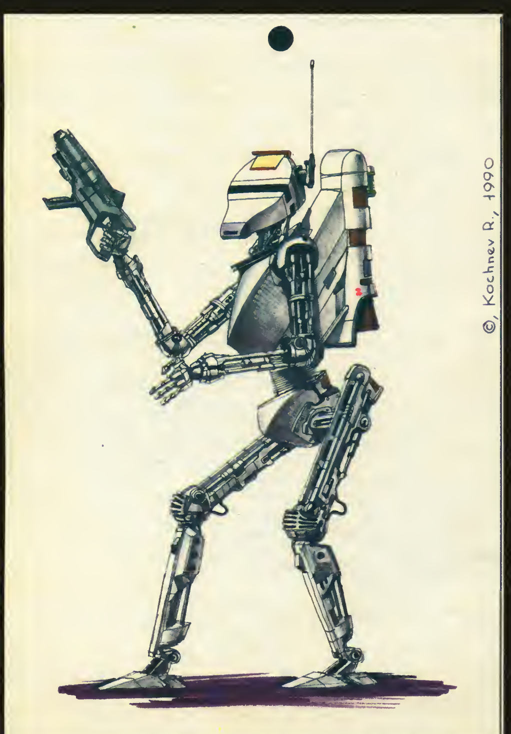
Во время игры одновременно нажмите клавиши [Ctrl] + [Shift] + "~". В результате в левой нижней части экрана должно появиться маленькое окошко, в которое вы сможете вводить нижеследующие коды. При вводе обратите внимание на пробелы, они тоже учитываются.

@ bythepowerofgrayskull .... ваше здоровье полностью восстановится
@ ihavethepower .... полное восстановление маны
@ yourbulletscannotharmme .... и волшебник становится невидимым
@ dontfearthereaper .... добавить души
@ castratetheheathens .... и волшебник сможет собирать красных духов
@ timeisonmyside .... сбрасываются все spell-таймеры
@ aplethoraof [название монстра] .... вызвать четырех монстров [название монстра]
@ alliwantforxmasisa [название монстра] .... вызвать одного монстра [название монстра]
@ gimmegimmegimme [название заклинания] .... выучить заклинание [название заклинания]
@ ragebuilding .... ваш уровень возрастает до девятого


Z-ZONE
ЕВГЕНIЙ ОНѢГИНЪ.
Не продается вдохновенье,
Но можно рукопись продать

Константин Подстрешный

Звездные... воры?



Мы живем в очень маленьком и тесном мире, а вокруг нас полно удивительных людей. Сперва я начал работать в журнале вместе с людьми, которые управляли космическими аппаратами, потом встречал наши лучшие оборонные и научные кадры в составе разработчиков игр, издателей, авторов и редакторов, а теперь человек, сидящий напротив меня, рассказывает совсем уж невероятные поразительные вещи. Его зовут Роман, Роман Кочнев. Длинный, русоволосый, профессия - свободный художник, а по характеру один из самых скромных людей, которых я знал за всю жизнь. Очень вероятно, что вы видели его картины, Роман не раз печатался в игровых российских журналах, его рисунки украшали обложку журнала "Техника - молодежи", долгое время он работал над проектом Parkan 2 (на сайте Никиты выставлены именно его работы) и рисовал самолеты для коробок Minicraft Model kits. Сейчас его талант пригодился в работе над игровыми вселенными, The Replicators (www.thereplicators.com) - одна из них.

Впервые Роман Кочнев отправил свои работы в Lucas Arts летом 1993 года. Всего лишь около десятка набросков и артворков. Отдел кадров ответил рядовым: "Спасибо, но мы сейчас не нуждаемся в сотрудниках" - и вернул работы. Казалось бы, чего особенного? Отослал работы - не понравились – вежливый отказ. Стандартная и совершенно обычная для больших компаний процедура.

Однако в 1995 году художник решил испытать удачу еще раз. На этот раз Роман, будучи в США, договорился с Марком Андерсеном – одним из высокопоставленных сотрудников Lucasfilm о встрече. Однако Марк по какой-то причине не смог приехать, и Роман переслал ему папку со своими работами. Марк Андерсен пришел от артворков в восторг, в ответном письме сказал: "...loved your Design". Затем папка с работам пошла гулять по подразделениям Lucasfilm...

Художник вернулся домой, никаких новостей от Lucasfilm не было. На многочисленные письма, факсы и звонки Марк Андерсен не отвечал. Первые подозрения зародились, когда появились рекламные ролики последнего фильма в сериале Star Wars - помните батальоны шагающих дроидов? Были и другие "мелочи", например, похожий дизайн кораблей и оружия.

В декабре 1999 года после того, как на экраны вышел Эпизод I, Роман Кочнев, посоветовавшись со своими друзьями из США, решил подать на компанию Lucas Arts в суд. Был и американский адвокат, и бумажная волокита, и официальное подтверждение того, что работы русского художника дважды попадали в стены Lucasfilm, при этом они один раз там и остались.

Официальный ответ Lucasfilm содержал несколько неточностей.



Например, в нем утверждалось, что "Марк Андерсен является сотрудником подразделения Industrial Light&Magic "ILM", которое не имеет отношения к созданию так называемой "preproduction design work", другими словами – к созданию концептуальных эскизов. Конечно, мы не можем знать, что творится внутри Lucasfilm, однако в настольной книге любого фаната Звездных Войн "From Star Wars to Indiana Jones. The Best of Lucasfilm archives" на странице 48 написано: The Creation of Imperial Walkers was the result of innovative ILM preproduction design work". А если учесть, что Марк Андерсен являлся шефом отдела, ответственного за создание "aliens" и "creatures", то как он мог не работать над созданием "вселенной" "Звездных Войн" и созданием той самой preproduction design work? Также представитель Lucasfilm утверждал, что прототипом для дроидов послужили Storm Trooper`ы из Star Wars III.

Посмотрите на трех роботов, все они напечатаны на этой странице, и скажите, кто больше похож на дроида из Star Wars Призрачной Угрозы - робот Романа или Storm Trooper? По-моему, все видно с первого взгляда. Конечно, это всего лишь предварительный набросок, не больше, чем концептуальный арт, на котором в дальнейшем можно строить основной дизайн, и в деталях он отличается от дроида Lucas Arts. Не надо быть профессиональным дизайнером, чтобы видеть, что робот, придуманный Романом в далеком 91 году, гораздо ближе к дроиду из фильма, чем упомянутый Storm Trooper.

В феврале 2000 адвокат посоветовал прекратить дело, хотя бы потому, что оно не сулило коммерческой прибыли. Роман не глупый человек и даже не пытался отсудить что-либо в денежном эквиваленте (у Lucas Arts огромный штат адвокатов). Единственное, что он хотел, – правды, признания того, что именно его идеи послужили основой для дизайна роботов, которые шествовали по экранам кинотеатров всего мира.

Он нашел правду, но, к сожалению, только на страницах нашего журнала.

P.S. Если вы хотите узнать о творчестве Романа Кочнева больше, зайдите на его страничку в галерее:

http://elfwood.lysator.liu.se/zone/r/o/roman/roman.html



НИМ

Дж. О. Бондер

Секреты мастерства

...Вы, я замечаю, все время терзаетесь муками творчества. Писать, конечно, очень трудно. Я, как старый передовик и ваш собрат по перу, могу это засвидетельствовать. Но я изобрел такую штуку, которая избавляет от необходимости ждать, покуда вас окатит потный вал вдохновения. Вот. Извольте посмотреть...
Дж. О. Бондер, конечно же

Собирайтесь все в кружок, Джобс расскажет вам стишок. Он, ребята, вас научит, как пером бумагу мучить.

Все больше и больше убеждаюсь, что разыгрывать людей нехорошо, непорядочно. Поэтому было решено написать очень серьезное и морально выдержанное руководство журналиста-бытописателя, подкрепленное неизмеримо глубоким чувством прекрасного вашего покорного слуги. Природная скромность не позволит мне излишне часто напоминать вам, сколь много труда и личного опыта положено в основу данной научно-практической работы, однако знайте – только после внимательного и вдумчивого прочтения моих "Секретов мастерства" у вас есть шанс научиться писать правильные статьи и стать игровым журналистом.

Кто в журнале "Навигатор" мысли Джобса не читал,
Тот лихим корреспондентом не считается пока.

Часть I. Цели и средства

Избегай играть словами – острякам дают по шапке.
Но, усилий не жалея, добивайся доброй славы,
Ибо сочинитель глупый есть предмет насмешек вечных...
Старый испанский друг Дж. О. Бондера

Что есть игровой журнал? Некоторые люди наивно полагают, что это журнал, который пишет про, так сказать, компьютерные игры. Глупости. Автор должен помнить, что игра, которую ему доверили, – не более чем повод для громогласного оповещения всех жителей нашей маленькой планеты о том, как он гениален и могуч. Большего не требуется. Теоретически следует все же немного погонять рассматриваемый программный продукт, однако это вовсе не обязательно. Главное – поразить людей слогом и стилем. Для этого лучше всего напустить туману. Так, чтобы никто ничего не понял. Это старый охотничий трюк: человек читает, не врубается, но – чтобы не выглядеть глупее остальных – во всеуслышание заявляет, что ничего более грамотного и концептуального он в жизни не видел. Один скажет, другой скажет – и вот автор уже считается мэтром, по которому большая литература плачет. Разумеется, а как же иначе: большой литературе совсем ни к чему причитать и плакать по тем, кто пишет просто и понятно.

Впрочем, одной концептуальности мало, нужен еще напор. Чтобы все знали – спорить бесполезно! Сказал - как отрезал. И не просто сказал, а так, чтобы запоминалось надолго. С каким-нибудь эпитетом ярким, словцом заковыристым. Неплохо подчеркнуть свою маститость, приняв вид человека знающего, но немного уставшего "от всех этих игрушек". И побольше цинизма! Разные слабаки от журналистики по незнанию стесняются употреблять некоторые выражения. А вы не стесняйтесь – только так ваше величие будет замечено. Лучшие темы: постельные, больничные, туалетные, уголовные и алкогольные. Ну, в самом же деле, как можно написать статью и не сказать ничего про онанизм и геморрой, не употребить пары крепких околоцензурных выражений (пусть знают, черти, как богат ваш жизненный опыт!), не живописать разные стадии опьянения и симптомы оргазма. Только, чтобы не сочли грубым и приземленным, не уставайте напоминать о своей тонкой душевной организации и свободомыслии. Для этого рекомендуется перемежать какие-нибудь занимательные патологоанатомические подробности ссылками, скажем, на Тютчева или Есенина. Народ это собьет с толку. Так и надо. Остается ненавязчиво привести пространные доводы в пользу того, что ты – лучший, и все будет в порядке.

Хотя нет, для полного счастья еще кое-чего не хватает. Объем нужен. Если у автора только одна статья в номере – кто ж его заметит! Надо, если есть возможность, больше брать игр. Ясно, как день, – истинному профессионалу хватит и пары часов, чтобы раскусить любой продукт. А коллеги-журналисты все равно лучше не напишут. Пусть и не дергаются.

И еще. Никто никогда не назовет классным обозревателем того, кто не научился быть резким и бескомпромиссным. Мягкотелых не уважают. И не забывайте: нельзя признавать ошибки, нельзя ни с кем соглашаться! А то еще подумают, что у вас интеллекта недостает переспорить собеседника.

Не соглашайся ни за что
Ни с кем и никогда,
А кто с тобой согласен, тех
Трусливыми зови.

За это все тебя начнут
Любить и уважать.
И всюду будет у тебя
Полным-полно друзей.

Часть II. Построение статьи

Вот как надо писать: с перцем и без лишних слов!
А от таких слюнявых статеек, как ваша,
всякого тоска возьмет.
Один талантливый редактор из Теннесси

Теперь перейдем к конкретным практическим рекомендациям.

С чего начинается статья? С названия. Что же, поговорим об этом. Проще всего с новостями. Формула гениальна: прилагательное, как-то связанное с упоминаемой игрой, плюс существительное, обозначающее суть новости. Поясню. Игра Serious Sam – прилагательное “серьезный”; Unreal – “нереальный”; Tribes 2 – “трайбальный”; Giants – “гигантский” и т.д. Существительные: “демо”, “заплата” (“патч”), “чтиво” (FAQ), “команда” и другие. Результаты: “Серьезное демо”, “Нереальная заплата”, “Трайбальное чтиво”, “Гигантская команда”... Дешево и сердито. Увидев такие заголовки, каждый поймет, что новостник опытен и матер.

Сложнее с названиями обзоров. Просто указывать, о какой игре идет речь, – это теперь не модно. Надо придумать броский, привлекающий внимание заголовок. Скажем, “Ловим мага-трансвестита!” Всем сразу станет интересно, что это за маг такой. Автору того и надо – ведь при этом и на него внимание обратят. Не устраивает дешевая популярность – придумайте что-нибудь глубокомысленное и непонятное. Пусть народ гадает что к чему.

После названия иногда следует эпиграф. Что ж, надо использовать и его для демонстрации своей неординарности и исключительных дарований. Эпиграф на русском языке – это для неучей. Эпиграф, имеющий отношение к статье, – для бездарных новичков. Вот отрывочек из Blind Guardian – самое то. Шик, модерн, концептуальность!

Начинать статью следует с мудрых рассуждений. Обязательно, всенепременно в первых абзацах нужно открыть читателю глаза на какой-нибудь малоизвестный, суперсекретный факт! Скажем, почти никто не в курсе, что компании производят игры для того, чтобы заработать деньги. Но вы-то в курсе! Так просветите народ, откройте ему эту истину, покажите, кто самый тонкий знаток индустрии! Для пущей элегантности в последующем глубокомысленном рассуждении об ужасах мира чистогана слово “деньги” лучше заменить на “бабки” (“капусту”, “баксы”, “бумажки с портретом президента”, “американские тугрики”, супермодное “лавэ” и проч.)

Не нравится эта тема – вот еще эксклюзивный, незаменимый набор вступительных мыслей. Записывайте.

- Бывают игры хорошие, бывают плохие. Почему – хрен знает.
- Представляете, разработчики обычно обещают больше, чем есть на самом деле!
- Незабываемо оригинальные кулинарные размышление о смешивании жанров (коронный вопрос – “Знаете, что будет, если смешать X с Y и добавить элементы Z?”).
- Эти гады любят клонировать игры (или “Как меня задолбали эти клоны,” – говорится тоном бесконечно усталого, повидавшего все на свете геймера).
- Эти гады зарабатывают на сиквелах и продолжениях (или “Продолжения бывают хуже оригиналов... А бывают и лучше”).
- А вот раньше и сахар слаще был, и девки краше...
- А вы знаете, что игры часто делают по мотивам фильмов и книг?
- Квесты умерли, но никак их не похоронить.
- Дьябла не РПГ.
- Совершенства не достичь.
- FPS произошли от Вольфа (RTS от Дюны; TPS от... Впрочем, об этом чуть ниже).
- id – крутая контора.
- Аркады способствуют отдыху.

И т.д. и т.п.



После, когда читатель уже покорен проницательным умом автора и неожиданными открытиями, можно рассказывать про сюжет. Да-да, непременно про сюжет и непременно с завязкой "давным-давно в далекой галактике...". Рассказывать желательно пространно. А то вдруг читатель не узнает, как встретились Хорошие с Плохими, Клетчатые с Полосатыми, Косорукие с Криволапыми, как не поделили они земли / алмазы / артефакты / женщин / рекламные деньги / огуречные плантации. Как попутно мутят воду таинственные волшебники / пришельцы / замшельцы / дети лейтенанта Шмидта / пельмени с ножками.

Далее должно быть немножко и о том, что, собственно, игра из себя представляет. Тут прекрасно подойдет свежий и незатасканный образ доброго хирурга, аккуратно вскрывающего тушку игры. И крайне желательно вместе с читателями посмаковать слово "геймплей". Оно такое красивое, звучное и многозначительное. Ни один уважающий себя автор не забудет поставить его в свой обзор. Равно как не забудет где-нибудь да упомянуть Лару Крофт – без нее абсолютно никак! А повод всегда найдется. Есть в игре героиня – тут сам Бог велел, нет – умный человек еще как-нибудь выкрутится.

Если хотите показать энциклопедичность своих знаний – смело пускайтесь перечислять оружие, юниты, управляющие возможности и все остальное. Кратко обо всем. К примеру, укажите, что автомат лучше пистолета, но хуже пулемета. И что аптечка восстанавливает здоровье. Такая несомненно полезная информация очень пригодится игроку при прохождении.

Ни на йоту не отступайте от стандартов! Следующий пункт – немного о графике, звуке, музыке (что, мол, не напрягает, а большего и не требуется) и недостатках. Главу о недостатках надо обязательно назвать "Ложка дегтя" или как-нибудь в таком духе. Без дегтя, без "геймплея" и без гражданки Л.К. статья будет выглядеть неполноценной, брошенной на произвол судьбы сироткой. Еще неплохо и блин, который комом, вспомнить, а также находчиво пошутить по поводу "тупого AI", но это уже по желанию.

Теперь о финале, заключении. Разрешены три типа концовок. Первая, самая яркая: решительно и самобытно заявить о непреходящей ценности игрушки. Второй путь – быть до конца таинственным и, по возможности, так и не сказать об игре ничего определенного. Вас зауважают за умение хранить тайны. Ну и третий путь – надо остаться в роли глубокомысленного провидца. Список умных мыслей практически тот же, что и для вступления. Разве что можно добавить тему "а я ведь предупреждал". О, чуть не забыл! Лучшая в мире завершающая фраза для превью: "Поживем – увидим".

Вот и все. На прощание поделюсь еще одним, последним секретом мастерства – сохраняйте в тайне то, что мастерства давно уже нет (как вариант – "никогда и не было").

P.S. Автор выражает благодарность Н. Акимову, И. Ильфу, Г. Остеру, Е. Петрову, М. Сервантесу и М. Твену за любезно предоставленные эпиграфы.



Почта

Поразительное затишье наблюдается во фронтах критиков нашего журнала. То письмо нельзя было открыть, чтобы не увидеть очередного обвинения в повальном запустении Навигатора. Теперь же все, как один, ринулись нас хвалить, наиболее агрессивно настроенные выдвигают только пожелания о постере, да и то в стиле: "Ну вы его там когда-нибудь сделайте". Кто-то даже предложил оставить Жилина - это от жира, не иначе. Даже столь перцовый (когда-то) форум "Критика" на нашем сайте пришел в относительное запустенье, на нем все больше обсуждают фотки редакторов, выдвигают версии насчет пола Мерлин Менсона да смакуют пародийный фильм Britney Spears 2032. Окститесь, пессимистическая часть читателей, да не обманет вас хорошая полиграфия! Следует срочно искать недостатки, соберитесь, побольше яда, среди вас есть же женщины, в конце концов.

Диск и с чем его едят

Приятно, что пришли отзывы о том, надо ли печатать содержание диска в журнале. Значит, почту после всех перетрясок, которые случились в разделе, хоть кто-то читает – это радует, не радует, что они такие на диво противоречивые - эти ваши отзывы.

Противоречивое письмо №1

Вы просили ответить на несколько вопросов

так вот отвечу содержание диска печатать надо и только обложкой для диска, а то пару раз сделали и замяли. Неправильно как-то господа НИМовцы, ну вот опять отвлекся. Если заметили, пишу первый раз, хотя читаю ваш журнал давно. Журнал прикольный есть над, чем посмеяться и есть над, чем прослезиться. Есть, конечно, и минусы, например ваш диск, смрадно пахнет, как будто пролежал с каким-нибудь египетским фараоном (типа Тутанхамона) в могиле.

Всегда GreatLogan

Противоречивое письмо №2

Вы спрашиваете

надо ли печатать содержание диска. Однозначно ДА. И это не только мое личное мнение – так считают все мои друзья, читающие НИМ. И обложка для диска тоже вещь хорошая. Но лучше эту страницу отдать под что-нибудь более нужное или полезное.

Власенко Дмитрий
Г. Барнаул

Противоречивое письмо №3

Вы спрашиваете:

"Стоит ли делать бумажную вкладку для CD." Вкладку необязательно, все равно мы журнал резать не будем, а вот содержание CD журнал нужно указывать обязательно...

Семаков Илья
г. Архангельск

Противоречивое письмо №4

Уважаемая редакция

когда вы спросили об обложке для дисков, я первым делом хотел написать: "зачем спрашиваете, конечно нужна! Быстро делать обложку и не возвращаться!" Ну или что-то в этом роде... Только когда сел за свою 104-кнопочную подружку и начал сочинять вам письмо в мою голову начали карабкаться другие мысли, во-первых, я сам только недавно начал покупать журнал с диском, и до этого смотрел на вкладыши, как на бесполезную трату места в журнале. Во-вторых, сейчас когда я покупаю журнал с диском, чаще всего и не смотрю, что там на нем есть. Я прихожу домой, читаю журнал иногда параллельно запускаю комп и смотрю диск. Другими словами, нафига мне содержание диска когда у меня его нет и нафига опять же мне содержание диска когда у меня он есть? Не забивайте голову такой ерундой, лучше напечатайте комикс какой покровавей с девками посочнее или возьмите еще интервью какое у отцов геймплея, вроде Криса Тейлора...

Алексей Чинж
Москва



Честно говоря, на тот момент, когда пишется почта, содержание диска представляет для членов редколлегии загадку. Во-первых, нужно будет поставить какую-нибудь первоапрельскую шутку, во-вторых, вышел чумовой ролик, в котором засветились кадры из Doom III, в-третьих, еще один ролик с демонстрацией Nocturne II, в-четвертых, месяц был прямо-таки на диво богат всевозможными демо-версиями. И как мы все это засунем в один маленький CD, ума не приложу. А ведь впереди еще и май с его E3 и соответствующий завал СМИ со стороны разработчиков и издателей всевозможными рекламными материалами, в том числе теми же роликами и демками. Жуть.

Так что, что мы на редакционном партсобрании решим насчет содержания диска и его оформления в журнале, вы узнаете через месяц в майском Навигаторе.

З.Ы. У писем, которые успеют дойти до 13 апреля, есть шансы повлиять на решение редакции.

"Верните нам Хроники..."

Новая фраза, которая заткнула за пояс экс-чемпиона "дайте нам постер". Целый год контингент миротворче-



ских читательских войск, уставших от X-files, Горца и только изредка смотрящих SledgeHammer (ну, может быть, еще девичий Buffy - одним глазком), наслаждался онлайновой мыльной оперой. Разумно было предположить, что, когда Ultima наконец-то отправится на покой, нас попросят вернуть ее "как было". Вот, например:

Здравствуйте Дорогие Навигаторцы

Пишу я вам впервые, но журнал читаю давно. Прежде всего хочу извиниться, что письмо не напечатано. Просто я люблю играть в Ультиму, и спокойно не могу смотреть на включенный компьютер.

Ну уж если меня занесло в эту степь, то хочу в который раз всхлипнуть по поводу исчезновения сериала. В самом деле, Bib, ну может напишешь хотя-бы половину страницы? Ведь "там" каждый день происходит что-то новое, да и все наверное привыкли к "Хроникам". ... (далее идут очень приятные похвалы о том, какие мы молодцы и какая у нас теперь замечательная бумага – прим. ред)

С уважением Давыдов Н.
Nick MacDavid aka Manilov

или еще:

...Я понял что мне нужна не Ультима

а статус бога, и лучше я буду читать увлекательнийшие истории о похождениях BIB The Tall'a в фэнтазийных мирах Ультимы. Одно обидно, что они кончились а ведь из этого неплохой романчик получиться мог бы.

Gregory Radovilsky

или вот совсем короткое:

Хроники Ultima OnLine не должны прекращаться !!!

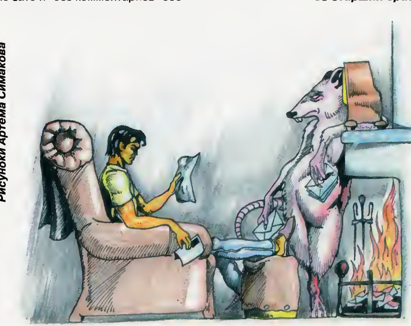
Александр

Вместо хроник Ультимовских BIB The Tall ударился в создание нового сериала "Одиссея Сотника", в котором он будет рассказывать о приключениях Сотника в онлайновых играх, хороших и разных. А главное - каждый раз новых.

Как ты, драгоценный читатель, не мог не заметить, на диво спокойная и уравновешенная в этот раз получилась почта, под стать вашим посланиям - ни тебе "письма номера", но зато и "без комментариев" обошлись. Откуда делаем разумное предположение, что в следующем месяце будет полно возмущенных писем из серии "как деградировала почта" и "уберите ___ (Жилина, Подстрешного, Драйвера)". А пока всего доброго, и да пребудет с вами полный набор весенних гормонов.

Читательская орфография и прочая пунктуация сохранена

Почту по долгу службы разбирал Константин Подстрешный. Совершенно ошалевшая от весенней погодки мышка грелась на солнышке и благополучно заболела бронхитом, письма от почтового ящика к камину таскал ее старший братик



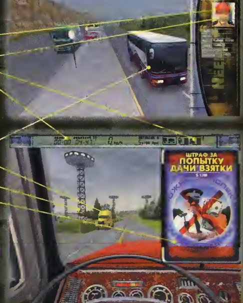
Рисунки Артема Симакова

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

ТЕПЕРЬ НАСТОЯЩИЕ!!! ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2





Индикатор запирающего механизма полуприцепа

В таком окне дается вся информация по предлагаемому заказу

Нефтехранилище обеспечивает топливом сеть АЗС

Грузовик с полуприцепом-цистерной необходим для перевозки топлива

На стоянке можно купить новую машину или нанять опытного водителя

В игре 83 персонажа с оригинальными характерами и поведением

Индикаторы состояния машины и запаса горючего

Время, оставшееся до истечения срока действия лицензии на найм

Встроенный пейджер, система контекстных подсказок

Карта имеет несколько режимов приближения

Среди встречных машин можно встретить не только легковушки и внедорожники, но даже автобусы и катки

Мафию можно использовать в своих целях, чтобы навредить конкуренту

Помните о светофорах! ДТП влетит в копеечку

Но можно попробовать дать взятку (если получится)

По рации можно связаться с дилером или мафией, чтобы заказать понравившийся автомобиль

По рации можно связаться с любыми водителями, милицией и даже мафией

1С SoftLab-Nsk

В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»;
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
ул.Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»), 2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай», бокс 3Б22;

Альметьевск
ул. Ленина, 25;

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 22;

Барнаул
ул. Деповская, 7;

Березники
Центральный Универсальный Магазин;

Братск
ул. Депутатская, 17;

Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59;

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»;

Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50;

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»;

Горно-Алтайск
Пр Коммунистический, 83;

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2;

Иваново
пр. Ленина, 5;

Ижевск
ул. М. Горького, 79;

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35;

Калуга
Ул.Кирова, 7/47;

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102;

Киев
Ул. Терещенковская, 13;

Киров
ул. Московская, 12;

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4;

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»;

Курск
Ул. Ленина, 11;

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»;

Липецк
ул. Первомайская, д.78;

Лысьва
ул. Смышляева, 4;

Минск
ул. Я. Коласа, 1;

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23;

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П;

Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»;
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, маг. «НПС»;
ул. Рахманинова, 3 "Сплав 21 век";
ул. Псковская, д.18;

Новороссийск
Ул.Советов, 68/36;

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121;

Одесса
ул. Жуковского, 34;

Оренбург
ул. Володарского, 20;

Орск
ул. Станиславского, 53;

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул. Луначарского, 58;
ул. Большевистская, 75, оф. 509;

Реутов
ул. Южная, 10;

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»;

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»;

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Лиговский пр-т, 72;

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А;

Ульяновск
Ул. Совесткая, 19, к.201;

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2;

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12;

Шатура
ул. Школьная, 15;

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Ул. Юбилейная, д.9, кв.60;

Юбилейный
ул. Тихонравова, 1;

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»;

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж;

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом
ePlay: ТЦ "Университи" Джавахарлала Неру пл. 1; ТД "Новоарбатский" ул. Новый Арбат 11, стр.1; "Детский мир" Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2, м-н "Норис" Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД "РАМСТОР" Ярцевская ул., д. 19, пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин "всеСОЮЗный"; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Шереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н "Библио-Глобус"; Волгоградский пр., д. 133.